

Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE
NGAMER
TODO LO MEJOR DE NINTENDO
FINAL FANTASY IV
VUELVE LA LEYENDA
TRUCOS
TODAS LAS CLAVES PARA TUS JUEGOS
GUITAR HERO ON TOUR
ANÁLISIS A FONDO
43 NUEVOS JUEGOS
MADWORLD RAYMAN RAVING RABBIDS 3 CASTLEVANIA GUITAR HERO WORLD TOUR FATAL FRAME 4 SAMBA DE AMIGO FIFA 09 SKATE IT LEGO BATMAN LOST IN BLUE 3 STAR CHASERS LOS SIMS ALONE IN THE DARK POKÉMON MUNDO MISTERIOSO FINAL FANTASY TACTICS A2 DEATH JR. SOUL BUBBLES DOODLE HEX TSUMIKI
¡¡Y MUCHOS MÁS!!
NÚMERO 10
GLOBUS
8 413042 502166 00010
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €

NGAMER

NÚMERO 10

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactor Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Ramón Méndez, Lucía Gallego, Pablo G. Taboada, Santiago Quiñones, Sara Borondo,Carlos González, David Caballero, Toni García y David Pamplona (Diseño de Línea Histórica)

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: Jesús Torras
jtorras@globuscom.es
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe) dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Miriam Llano (Contenidos) mllano@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 11/08 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es

Editorial

¡NO TE LA PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE AHORA Y AHORRA!
MIRA LA PÁGINA 97

El E3 ha dado comienzo, y con él, la preconferencia de Nintendo. Mucho se ha especulado sobre cómo redirigirán las otras dos first-parties su campaña, para conseguir acercarse más al público ocasional. Mientras tanto, todos los rumores y especulaciones apuntan a que Nintendo está haciendo todo lo contrario, apoyando a sus jugadores habituales con títulos de toda la vida, revitalizando licencias antiguas y continuando otras igual de exitosas. A día que escribimos esto no sabemos aún cuál es el "gran bombazo" que tiene preparado la gran N, pero sí sabemos una cosa: Nintendo nos sigue tratando como lo que somos, jugadores que llevamos muchos años en esto de los videojuegos.

ALEJANDRO PASCUAL REDACTOR
apascual@globuscom.es

EN PORTADA

EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA



FINAL FANTASY IV P.14
Revive una de las leyendas más bellas que un videojuego haya ofrecido jamás. Ahora, con un apartado técnico a la altura del momento en que nos encontramos.

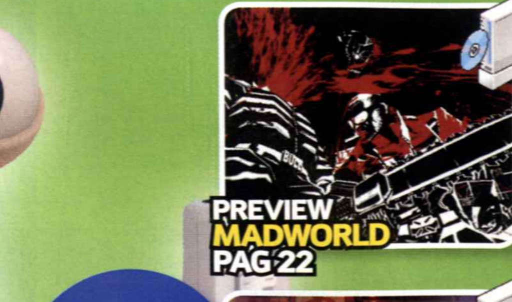
REPORTAJE LOS JUEGOS PERDIDOS P.42
¿Qué habría ocurrido si hubieran llegado a salir estos juegos? Nosotros te contamos cuánto los echamos de menos.

PÓSTER DE REGALO
Este mes, nuestros dos protagonistas buscan justicia, Apollo Justice en los tribunales, y Hulk a base de mamporros en las calles.

PREVIEWS Y REVIEWS
Los mejores juegos que están por llegar, como *MadWorld* o *Samba de Amigo*. En nuestros análisis, Guitar Hero y *Final Fantasy Tactics A2*, se ponen a prueba.







Lo más destacado

PREVIEW
MADWORLD
PAG 22

PREVIEW
GUITAR HERO IV
PAG 28

UNIVERSO NINTENDO
CONCURSO SMASH BROS. BRAWL
PAG 74

PÁG 24
RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY
"Olvídate del sentido del ridículo"

Número 10
Sumario





Diversión Frenética para Cuatro Jugadores

Elige tu personaje favorito y saca partido de sus movimientos exclusivos. ¡Lucha para ver quién es el mejor en peleas de cuatro jugadores!





Explora y Vive la Aventura

El modo "El emisario subespacial" reúne a dos personajes en una aventura que pondrá a prueba todas sus habilidades. Se trata de una variante de juego original dentro del universo de Super Smash Bros. Brawl, en la que los combatientes se unen para derrotar a un ejército de invasores extraños.





Pelea On-line

¡Pon el mundo a tus pies!





Conecta tu Wii a Internet, juega contra amigos o enemigos de todo el mundo... y sorpréndeles con mensajes especiales.

El Baúl

Trofeos



Canciones



Hazte con cientos de trofeos exclusivos a medida que luchas. Podrás descubrir un montón de secretos históricos de los personajes o simplemente admirarlos, dispuestos como tú elijas, en la pantalla.

Descubre más acerca de Super Smash Bros. Brawl en la web oficial: www.smashbros.com. Allí encontrarás información, movimientos especiales ¡y muchas cosas más!









¡VAYA TELA!

ESTE MES 544 TROFEOS
2 NALGAS PATEADAS
1 APRENDIZ OSCURO
304 PINS **NINGÚN** TICKET

FRASE DEL MES
"Clavarle puñales a la gente es algo demasiado normal". ***Shigenori Nishikawa director de MadWorld***

LO MÁS
- Wiimotes rotos
- Ojeras
- Caos
- Nunchacos rotos
- Organización

5 COSAS QUE APRENDERÁS CON NGAMER
01 Vamos a necesitar un barco más grande **02** regresa *Rhythm Tengoku* **03** Línea histórica de Nintendo **04** No hay nada más mortífero que una señal de tráfico **05** La DS te puede ayudar a dejar de fumar

LA GRAN HISTORIA

¡Se acabó la sequía!

Nintendo anuncia sus planes para inundar el mercado con juegos...

¿Un Icarus falso? Más vale que no sea obra de algún diablillo de Internet...

Al poner el punto final de nuestro análisis de *Smash Bros* del mes pasado, nos entró el miedo. Es que, en aquel preciso momento, habíamos terminado con la cobertura del último juego de Nintendo conocido por salir este año. Cuando *Mario* y compañía llegaron a las estanterías el pasado 27 de junio, se acabó. O eso era lo que pensábamos hasta que alguien de Nintendo pulsó, sin querer, el botón de 'ofrecer información'...

¿Vuelve la lucha?

Había muchos rumores de que cuando Reggie Fils-Aime subiera al escenario del E3, estuviera acompañado de varios personajes cabezones y cierto mapache ladrón que responde al nombre de Tom Nook. Ya está confirmado que *Animal Crossing Wii* llegará al mercado japonés en este 2008, pero las voces de la industria comentan por lo bajo que a) el juego está casi terminado, y b) se podrá jugar en el E3. No es ningún secreto que estaban preparando la versión de Wii, pero, ¿que estaba ya casi terminada? Esto es un claro ejemplo del secretismo exagerado de Nintendo.

El siguiente título que se barajó para su presentación en el E3 fue *Kid Icarus*. Nosotros apostamos por *él* y/o *Punch-Out!!* No nos malinterpretéis, nos encanta *Crossing*, pero es un juego que encaja demasiado bien con lo que serían los jugadores ocasionales. En los últimos meses se pudo ver por Internet un artwork del supuesto proyecto Icarus de Factor 5, pero todos los rumores provenían de la misma página web, así que pudieron no ser más que las divagaciones de un friki de Icarus.

Por su parte, se creyó que *Punch-Out!!* sería obra de Next Level Games, equipo responsable de *Mario Strikers*, y sería una evolución natural del boxeo de *Wii Sports*, tal vez con la posibilidad de controlar a nuestro hombre-montaña de músculos con la balance board.

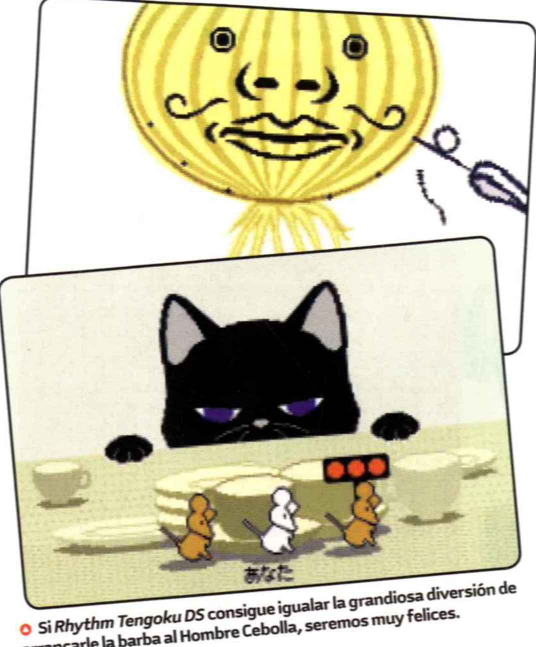
Se acabó la sequía: buenas noticias para las mascotas de agua

Echémosles ahora un vistazo a otros rumores. *Kirby Wii* ya estuvo en la tienda online *play.com* durante todo el año pasado. La mala noticia para todos aquellos que esperaban que saliese el 27 de junio es que no hubo ni rastro de la supuesta existencia de este juego, más allá de que se registró el título el año pasado. *¿Pikmin 3?* Sí, éste fue



Ay, Wario. Que no te adaptes a la balance board nos ha dejado en evidencia

1 P 1 Parte de la ilustre serie *Densetsu no Stafy*: un plataformas protagonizado por una estrella de mar, similar en estilo a *Kirby*. *Stafy* aparece en *Brawl* como trofeo de apoyo. Y no es que sea precisamente muy útil.
2 Podrás oír una de las mejores melodías en ***tinyurl.com/64uvwt***, muestra de la genialidad de *Tengoku*. Don-don-PAN-PAN-dondon-PAN-PAN!



Si *Rhythm Tengoku DS* consigue igualar la grandiosa diversión de arrancarle la barba al Hombre Cebolla, seremos muy felices.

uno de los rumores más intensos a juzgar por los comentarios de Miyamoto. ¿Star Fox y F-Zero?

Wario y el mueve-mueve

También nos llevamos una decepción. Lo que creíamos que sería un *WarioWare* para la balance board, resulta ser *Wario Land Shake* (aunque estamos seguros de que se siguen planteando *WarioWare: Shake It*). La franquicia de plataformas 2D hace su aparición sorpresa en la Wii, para nuestro sonrojo y vuestra satisfacción. *Wario Land* nació en Game Boy, y la serie estuvo siempre ligada a las portátiles, aunque nos alegra ver que se mantiene fiel a sus raíces 2D en la Wii, técnicamente más potente.

El nuevo truco de Wario es, tal y como indica el título, la habilidad para agitar objetos. Se controla con el Wiimando en horizontal (a lo *Super Paper Mario*), y cuando Wario tiene agarrado a un enemigo, al agitar el mando le vacía los bolsillos. Los meneos del Wiimando también se utilizarán para sus movimientos de ataque y para izarse por barras acrobáticas. También se usará para controlar los vehículos. ¡Y sale en Japón en apenas dos números de **NGamer**! A los amantes de los oscuros títulos japoneses para DS les encantará saber que *Densetsu no Stafy 5*[1] salió en junio. Pero a quién le importa ese crustáceo cuando *redoble de tambores* *Rhythm Tengoku DS* salía en julio. Una auténtica joya en GBA[2], se trata de un juego rítmico que mezcla el control con el lápiz táctil con saltarinas cabezas de la Isla de Pascua. ¿Logrará igualar los bailes del original? Está claro que se acerca una tormenta Nintendo de intensidad 10... y estamos ansiosos por recibirla.

Y EL RESTO...

CAPCOM

Espías y ciborgs, juntos

Tienen una bala con nuestro nombre por si hablamos de su título ultrasecreto para la Wii (una sorprendente adaptación de uno de los grandes de la nueva generación), así que iremos a lo seguro, *Spyborgs*. Este título imita los dibujos animados de los sábados por la mañana, copiando la idea hasta los 'anuncios' que hacen las veces de videojuegos. Su estilo es similar al de *Lego Star Wars*, una aventura cooperativa. Habrá pirañas biónicas y caimanes.



No hay nada que defina mejor *Spyborgs* que un par de peces sentados en una alcantarilla y tocando el banjo. Pronto, un completo avance del juego

EA

El éxito está Sim-plemente a unos pasos

Como podréis ver en este número, se aproxima un maremoto Sim a *NGamer*. Formará parte de él el llamado *SimCity Creator*, tan innovador que podrías patentarlo. Tiene pinta de que será un placer dibujar la ciudad en el suelo con el Wiimando, aunque también se podrá utilizar para convertir tu joven metrópoli en un montón de escombros. Es el tipo de juego con el que sueñan los ingenieros. ¡En serio!



Tomad, reservas de agua tan mal colocadas. Comeos mis láser, reservas naturales. Rompeos ante mí, molestos buzones de correos.

ACTIVISION

Títulos con mucho renombre y de licencias

Sí, Bond llegará a la Wii bajo el título de *007 Quantium of Solace*, que recogerá las dos entregas protagonizadas por Craig. También fueron presentados *Call of Duty World at War* y *Spiderman Web of Shadows*. Pronto os ofreceremos toda la información sobre estos títulos, así como de *The Clone Wars*, la exclusiva de *Star Wars* para Wii y DS que Activision ha anunciado recientemente.



Lo cierto es que la cabeza del McGregor en versión CGI ya parece salida de la Wii. Nos parece una pareja perfecta.

KONAMI

La diversión, de la mano de vampiros y dioses del rock

Por fin, nuestra copia de *Dewy's Adventure* contará con algunos amigos de la propia Konami. Van a enfrentarse cara a cara a *Rock Guitar Band Hero* con *Rock Revolution*: preparaos para tocar la batería con el Wiimando. Luego tenemos *Castlevania Wii*: no ha sido anunciado, pero Koji Igarashi ha hecho tantas referencias a él que ya podríamos estarlo jugando. Seguro que hay conectividad entre la Wii y la DS.



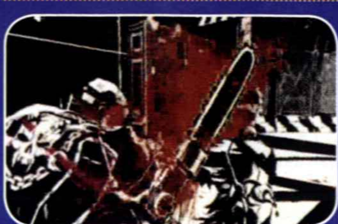
Espera un momento: ¿ese batería está dormido? No es muy rockero, ¿verdad? Que alguien lance fuegos artificiales, a ver si se despierta.

TU REVISTA Nº1 DE Wii Y DS

IDIOTA, SOY IDIOTA P20



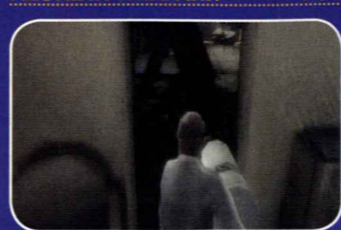
UN MUNDO DE LOCOS P18



LÍNEA HISTÓRICA P44



ALONE IN THE DARK P60



EL FUTURO NINTENDO

ARRANCA EL E3 2008

Nintendo, ¡habla!

Mientras lees tranquilamente (¿en la playa? – quién la pillara) este número, en L.A. se está liando con cada anuncio de las compañías. El E3 ha reducido sus dimensiones, sí, y el año pasado Nintendo inauguró su política de "te cuento sólo lo que jugarás prontito" con *Mario Kart* y *Wii Fit*. Pero precisamente por eso, hay que estar al tanto de lo que Reggie y compañía tienen que decir.

Porque, ¿qué nos deparan nuestras consolas después de septiembre? Nintendo debe anunciar esos juegos nuevos con detalle y, hasta ahora, se ha dedicado a citar a sus seguidores allí, porque "habrá títulos que interesarán al jugador tradicional".Atento a la próxima NGamer para conocer a fondo todos los detalles sobre el futuro próximo en consolas Nintendo.

¿Es pronto para que *Animal Crossing* enseñe su nuevo mundo?.





Wii Music es una apuesta segura... ¿verdad? Echamos de menos aquellas baterías y la dirección de orquestas. Y queremos ver cómo es su multijugador.



¿Qué hace Retro tras *Metroid*? ¿Y los de *New Super Mario Bros*? ¿Y el equipo de *Galaxy*? Mmmm...

EXTRAVAGANCIAS DE LA MAFIA



ESTRATEGA CORLEONE

El Padrino II, cerca de los RTS

En otoño estima John Riccitiello, presidente de Electronic Arts, que se dará a conocer cómo será la segunda parte en videojuego de *El Padrino*. El primero llegó en último lugar a Wii, y se lucía en el terreno del control prometiendo buenas aplicaciones del wiimando en los juegos de mundo abierto.

Como era de esperar, el nuevo juego volverá a enfrentar a las familias en la calle y seguirá en parte un esquema de mundo abierto. Lo sorprendente es que también se podrá manejar desde el cielo, "cual juego de estrategia en tiempo real", para tener a la vista a tus matones en todo momento. Algún día, y puede que ese día nunca llegue, veremos innovación en los *sandbox games*.



Jugar un rato a *El Chantaje* siempre es un divertido desahogo.

CALENDARIO NINTENDO ACTUALIZADO

¡PRO-TES-TO!

Nos quedamos sin *Phoenix* hasta otoño

20 días más y llegaría al año la espera a la que se está sometiendo al usuario europeo para poder disfrutar de la tercera parte de *Phoenix Wright*, desde su salida en mercado americano. Un año sin la tercera parte de una serie para DS que ha sabido encandilar a un buen número de ávidos fans que consultaban estas páginas intentando saber cuándo volverían el humor y los diálogos de las mejores historias de juzgados.

La triste nota se ha conocido con las fechas que ha ofrecido Nintendo Europa hasta otoño. La parte positiva la ponen, por ejemplo, juegos como *Wario Land: The Shake Dimension* para Wii, el nuevo plataformas clásico que ya casi está aquí (septiembre), o la llegada definitiva a Europa de dos japonesadas con muy buena pinta: la estrambótica locura de *Bangai-O Spirits* y las granjas roleras de *Rune Factory*, ambos para DS.

Si te has acabado *Apollo*, los juzgados cierran hasta el 3 de octubre. Y la prueba es, esta vez, irrefutable.



Wario no dejará las plataformas 2D tradicionales en su nuevo *Land*. Ya sabes, mando horizontal y algo de agite.

DEJANDO EL AMOR PATENTE



ESTE ES MI NUNCHACO

Y no te atrevas a hacerlo parecido (tan parecido)

Se veía venir. Tanto accesorio por aquí y por allá, al final Nintendo ha sacado a sus propios *Phoenix Wright* para parar el carro.

Recordaréis el nunchaco inalámbrico de Nyko, una de las casas de periféricos más reconocidas. Este aparato (Kama Nunchuk) se comenzó a comercializar por 33,99 dólares, catorce más que el producto oficial y cableado de Nintendo. El aparato final de la third party es tan similar al original que la filial americana de Nintendo ha denunciado a Nyko Technologies.

Según los denunciantes, el producto se "apropia completamente de la novedosa forma, apariencia general e incluso color y materiales" utilizados en el original. Nyko niega haber violado alguna propiedad intelectual, pero ya se conoce el proteccionismo de la marca de Mario con el asunto de las patentes.

Los jugadores más "físicos" ya protestan la decisión de Nintendo, que aún no les ofrece un mando de este tipo sin cables. Lo que nadie se ha planteado es que, si el accesorio no lleva cables, entonces ¿qué sentido tiene llamarlo "nunchaco"?



WORLD WIDE Wii



26.000.000 Wii EN EL MUNDO

Como el estreno de un esperado film, Nintendo ha hecho saber en Cannes que Wii ya ha superado los 26 millones de unidades de forma global, manteniéndose como la sobremesa líder de esta generación, perseguida por una Xbox 360 con unos 20 millones de máquinas y una PlayStation 3 con más de 14.

Cuando leas estas líneas, Wii podría haber superado el total de Xbox 360 vendidas en EEUU, su país de origen, pese a ser lanzada un año después que el sistema de Microsoft.

Respecto a los territorios europeos, se han actualizado las cifras francesas, el segundo mercado del viejo continente, donde la máquina de Nintendo supera ya los 1.8 millones, más del doble que su inmediata perseguidora, Sony PS3. Alemania es el siguiente mercado, y allí Wii ha roto la marca del millón.

Las referencias para el mercado español se siguen remontando a la última campaña navideña, que situó a Wii por encima de las 600.000 unidades. Desde ese momento, no se han actualizado los datos oficiales de Nintendo.



EVOLUCIÓN "MULTI"



ACTIVISION PRE-E3


Quantium of Solace mezclará primera y tercera persona

Activision no quería esperar a Los Angeles para adelantar a la prensa sus productos estrella para este año. En su evento "pre E3" presentó en Madrid las nuevas entregas de cinco de sus franquicias: *Call of Duty*, *Spiderman*, *Madagascar*, *007*, *KungFu Panda* y *Guitar Hero*. Los cinco nuevos juegos llegarán a Wii este año y, según extrajimos de los productores y desarrolladores de los dos más importantes, lo harán con atención y dedicación especial a la plataforma. Esos dos son, claro está, *Call of Duty: World at War* y *Guitar Hero World Tour*.

El título bélico regresa a la Segunda Guerra Mundial tras su aventura moderna en *CoD4*. El equipo de Treyarch está empeñado en realizar "el mejor shooter de la WWII" y resarcirse tras el apretado desarrollo de *CoD3*. Para ello han tomado nota de críticas y foros y han incidido en sustituir o mejorar los elementos que pudieran sentirse típicos o quemados.

Se ha cambiado el escenario para situar la batalla principalmente en el Pacífico. De esta forma se pretende que el comportamiento en el combate tenga que adaptarse a la situación: los japoneses se abalanzan sobre ti, los espacios te obligan a ser más rápido y el lanzallamas es tu nuevo y devastador compañero para estos campos de batalla. Una violenta escena introductoria inicia una escapada nocturna desde el campamento nipón al comienzo del título.


Call of Duty World at War lució impresionante. Ahora esperamos ver capturas de Wii.

Se han tomado elementos de otros *CoD* y se ha trabajado mucho en la AI enemiga. La diversidad de escenarios procurará aportar a esa variedad de juego, con un ataque aéreo a un portaaviones, una intensa resistencia frente a tanques enemigos en un campo muy amplio o, volviendo a Europa a modo de "flashback" en una huída en territorio ruso con tu único compañero superviviente, un rifle y muchos alemanes al acecho.

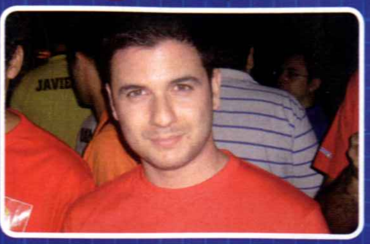

Más Spiderman, esta vez titulado Web of Shadows.

Respecto al trabajo en Wii y gracias a un equipo dedicado, Treyarch prometió que debería ser "el mejor juego de Wii visualmente", usando el motor de *CoD4* y atendiendo "principalmente al nivel de complejidad" de los niveles. Además, mantendrá el elemento más importante de la nueva jugabilidad, que será esencial para sacarle todo el jugo a esta nueva guerra: el modo cooperativo y el online.

Guitar Hero World Tour, por su parte, ya apuntaba maneras para competir con la experiencia en otras consolas con la posibilidad de descargar nuevos temas que conocíamos el mes pasado y ahora sabemos que usa "una solución propietaria" y no de Nintendo.

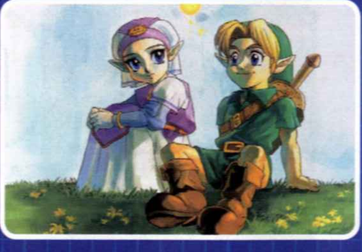
El concierto a cuatro jugadores puso la guinda rockera a este E3 español de Activision.





LOS TIEMPOS CAMBIAN

Cómo ha cambiado nuestra querida Nintendo. Ya no sólo en los juegos que fabrica, su forma de venderlos o las nuevas ideas con las que invita a los jugadores. También ha cambiado el modo de anunciar sus próximos bombazos. Los más viejos del lugar recordamos aquellos proyectos infinitos. La información no llegaba como hoy día –de forma invasiva-, más bien era un doloroso cuentagotas que se extendía en el tiempo. De haber seguido así, probablemente el Sr. Iwata no le habría visto el lado malo. Pero ahora, en la Era de la Información, la era del "hype", de las comunidades absorbiendo de forma masiva cada dato de su juego esperado es difícil disfrutar un juego sin conocerlo antes de abrirlo. Quizás esa es



la razón: ahora, Nintendo anuncia lo que jugaremos pronto, para que los productos sobrevivan a la expectación.

¿Le hizo daño la larga espera a The Legend of Zelda: *Twilight Princess?* ¿Le ha venido bien lo contrario a *Mario Kart Wii*? ¿Qué pasa con *Super Smash Bros Brawl*? Ah, amigo, Sakurai no aceptaba esperas cortas con su obra: aquí sí que había que explicar todo a todos.

Este nuevo carácter probablemente requiera un período de adaptación a los fans. Soportar los bombardeos de material PR de otras compañías mientras Nintendo calla. Disfrutar cuando anuncie todo de golpe (¡ese 10 de octubre!) o dudar cuando los juegos estén al caer y no se conozcan más que unas pantallas (*Fatal Frame*, *Wario Land*). No creo que sea algo negativo, porque al final, el seguidor de la N es el más fiel, el más crítico y el más capaz de adaptarse a los bruscos giros de una compañía centenaria que siempre hace las cosas a su modo. Ahora, la ignorancia debe ser la felicidad. Ahora, el paso al conocimiento es más impactante. ¿Sabremos llevarlo?

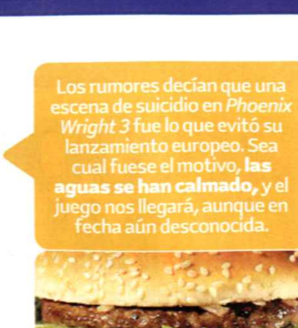
David Caballero

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

LAS COSILLAS DEL FONDO DEL BARRIL DE NOTICIAS.



¿Qué manía tienen los fanáticos de la salud con el *Tetris?* Primero el periférico para *N64* que controlaba el pulso, y ahora resulta que *Tetris* para WiiWare **se podrá controlar utilizando la balance board.** ¡A inclinarse!



Los rumores decían que una escena de suicidio en *Phoenix Wright 3* fue lo que evitó su lanzamiento europeo. Sea cual fuese el motivo, **las aguas se han calmado,** y el juego nos llegará, aunque en fecha aún desconocida.

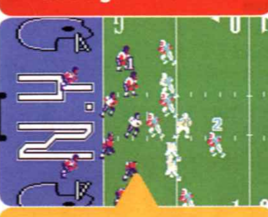
Los americanitos que se pregunten dónde están sus copias de *Wii Fit*, que miren a Europa. Un analista cree que Nintendo **está redirigiendo las unidades** a nuestras costas, ya que parece ser que están ganando más aquí.

El contenido descargable de *My Life as a King* adquiere unos tintes bastante sórdidos con este numerito de *Chime*. Pero como diría la consejera gruñona: menos ropa **no es algo obsceno, sino algo más eficaz.**



En junio, los usuarios nipones de DS pudieron acudir a los McDonald's **para descargar, directamente a sus DS,** información nutricional sobre lo que le puede ocurrir a su arteria coronaria. Preferiríamos no saberlo...





En discusión reciente en los foros de Ubi, uno de los moderadores tuvo **un poco habitual momento de sinceridad.** "Los juegos de más éxito en Wii... no son sorprendentes AAA", dice la compañía de *Rabbids* y *Petz*.



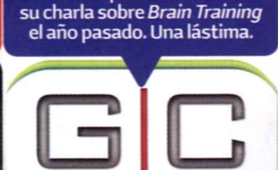
Las competiciones de Baja (que no hace referencia a que sean carreras de enanitos, como creía Pablo) llegarán a la Wii en **Store International Baja 1000.** La desarrolladora es Left Field, la misma de *Nitrobike*. Qué miedo.

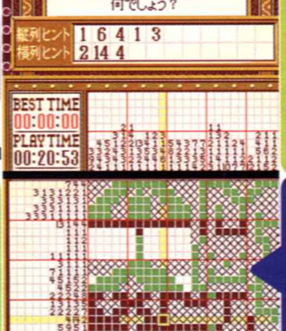
Más les vale prometernos la luna en el E3, ya que Nintendo Europa, **tan maja ella,** ha decidido no asistir a la Games Convention de Leipzig este año. Y eso que disfrutamos de su charla sobre *Brain Training* el año pasado. Una lástima.

Tecmo Bowl, **una franquicia de fútbol americano** que ha estado presente en el mercado desde tiempos prehistóricos, contará con una versión para Wii, que acompañará a la ya anunciada para DS. ¡Viva!









Nos hemos pasado meses anunciando las peticiones para que se haga *Beyond Good & Evil 2*. Pero ha valido la pena, ya que se confirma **la secuela de esta aventura de culto** de Ubisoft, aunque todavía sin plataformas...



Safecracker es una nueva aventura gráfica que se adapta a la Wii, siguiendo la estela de *Tunguska*, *Agatha Christie: Y no quedó ninguno...* y *Sam & Max*. **Quién sabe de qué tratará este.**

Picross DS es genial, pero los mayores aficionados a *Picross* os dirán que *Illust Logic DS*, juego que sólo salió en Japón, **es el no va más en el género.** Así que alegría, porque *Illust Logic Wii* llega al país nipón en julio.

El juego de tocar tambores *Taiko no Tatsujin* está preparando su llegada a la Wii. Contad con llevaros una cierta decepción al tener que golpear **tambores imaginarios en el aire.**

Pese a lo malo que es, *Target Terror* ocupa un lugar especial en nuestros corazones. Por tanto, es buena noticia que su creador esté trabajando en una secuela. **"¡podréis volver a dispararles en los testículos!"**, dice.

¡Coged las capas rojas! Dos cerebritos alemanes han descubierto cómo controlar Google Earth con la balance board; así **se consigue crear la sensación de que estás volando.** Compruébalo: ***tinyurl.com/3hnm3w***



¿Quieres una Wii? Pues lo mejor es ir a Corea, donde el lanzamiento de la máquina **ha tenido una acogida regular,** con sólo 35.000 consolas vendidas. Suponemos que están demasiado ocupados atrofiándose en un "ciber".





La doctora Judith S. Stern **ha atacado a *Wii Fit*.** "Eso de que cuando estás en forma a nivel físico, se tiende a reemplazar la grasa con músculo, y posiblemente tu IMC no cambie... es falso y engañoso". Lo que tú digas.



Durante el último mes se rumoreó que la joya de culto para Dreamcast, *Shenmue*, resucitaría en Wii. Hemos investigado las posibilidades de que ocurra. **Resumiendo: no va a ser,** al menos no de momento. Ramón llora.

Ya es tarde para beneficiarnos, pero las almas caritativas de Nintendo Canadá han puesto un montón **de juegos de NES y SNES** en eBay, originales y precintados, con fines caritativos. Dios les bendiga.

Wii EN LA RED

El cementerio de todos los rumores relacionados con Internet

MUNDO Wi-Fi

Cogemos todos los ingredientes de la Wi-Fi para preparar una sabrosa tarta de noticias.



Una metrópolis brillante. ¡Destrózala!

Vaya, el tren online de la Wii debe tener unos asientos realmente cómodos. Es que si no, no hay otra explicación para la cantidad de gente que se ha subido a él durante este mes. Cuando ya estábamos a punto de imprimir toda una página dedicada a Chime de *Crystal Chronicles* y su escotado traje de verano (disponible como contenido descargable), apareció de repente una oleada de frescas novedades Wi-Fi para bajarnos el calentón. Qué poco ha faltado... Tras pasarnos meses insistiendo en las maravillas del contenido descargable para *Guitar Hero III* y *Rock Band*, parece que alguien nos dará el relevo. Según Karthik Bala, el jefe de Vicarious Visions, *Guitar Hero World Tour* (que tenéis despellejado en la página 28) contará con nuevas canciones para bajar de Internet a tu Wii. Reconoce que *Hero III* para Wii era un título con el que tener descargas, pero asegura que "se invirtieron muchos esfuerzos" ya sólo para perfeccionar el juego online (sin duda, soberbio). Siguiendo con el tema musical, en Sega se han propuesto imitar la película *28 Días Después* e inyectaron a un mono loco con todo tipo de extras para mejorar su actuación. Hablamos, claro está, de canciones descargables para *Samba De Amigo*. Esperamos que no se escape y provoque una fiebre que acabe con toda España; bueno, a no ser que sea una fiebre latina, en ese caso vale. El original para Dreamcast ya contaba con un contenido similar (canciones de clásicos de Sega), así que esperamos encontrarnos con lo mismo.

En cuanto llegue *Samba de Amigo* a Wii, empezaremos a hacer el mono.



¿Gigantesco rascacielos, o fotografía muy cercana de un elemento cristalino? Así que para ti, esto es arquitectura moderna, ¿eh?



Pulsa el botón "Atrás" para no quedarte sin amigos.

Tendiendo puentes

Los que tenemos un espíritu generoso contamos con *SimCity Creator*, donde el crear y el compartir están a la orden del día. Se pone especial énfasis en crear ciudades bonitas antes de desatar nuestra 'ira divina' sobre sus rascacielos con el Wiimando; con una ciudad de un amigo esperando en nuestro buzón de entrada, puedes pasar directamente a la destrucción. Siguiendo con ese paseo entre los reinos de "ah, compartir" y "rargh, destrucción", también tenemos la intrigante sala online de *Blast Works*. Durante el juego, podréis diseñar naves, enemigos, balas o niveles, y con sólo pulsar un botón las subís a www.blastworksdepot.com. Visitad la página web (está optimizada para Wii), seleccionad el contenido que queráis, y observad cómo aparece de forma mágica en vuestra consola. Es un gran sistema; ojalá fuese siempre tan fácil compartir contenido (ejem... *Boom Blox*).





¿El mejor contenido descargable de la historia?

Demos alegres

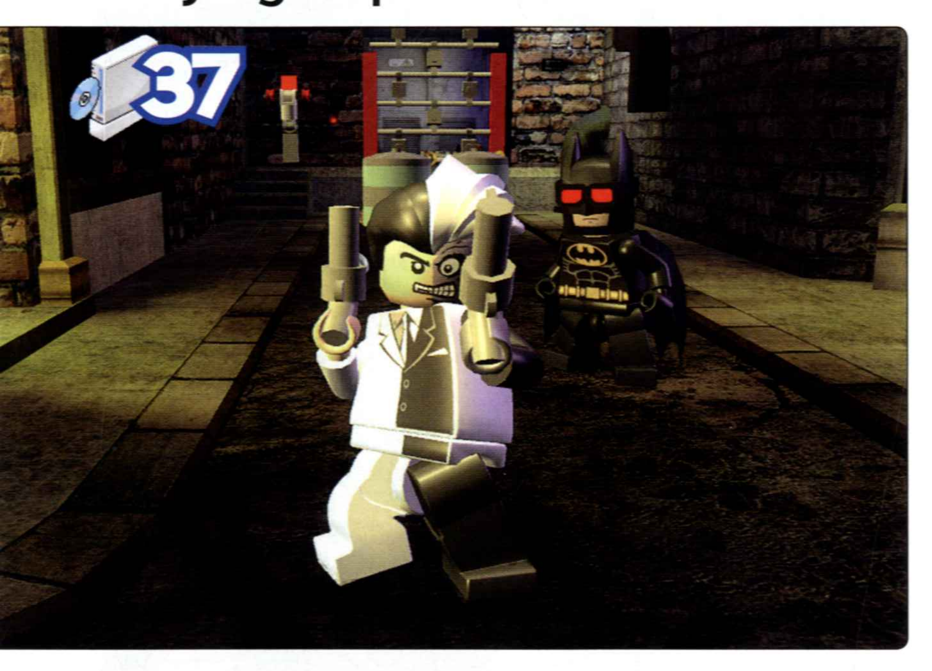
De todos modos, sobreviviríamos sin ciertos sistemas de compartir; recibir una invitación para descargar una demo de *Dr Mario* es algo tan atractivo como si un perro hubiese trasteado con nuestro correo. La idea de las demos en WiiWare es genial: si un amigo tiene *Dr Mario*, puede enviarte una versión corta. El problema es que ninguna versión de *Dr Mario* puede ser corta. Nos gustaría ver algo así aplicado a otros (probar cinco niveles de *Toki Tori* deberían ser suficientes para abrir la mente a cualquiera reacio a comprarlo). En lo que respecta a WiiWare, estamos confusos con lo que ocurre con *Bomberman*. Primero se anunció como un juego online de WiiWare, pero luego como juego completo; y ahora resulta que será ambos: las dos versiones permitirán los enfrentamientos online entre ocho jugadores, y será posible jugar partidas entre ambas versiones. Sea cual sea vuestra elección, nos vemos en el online en otoño de este año.

"Es hora de conejear tu televisión; cada espacio es un minijuego"
RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY
PÁGINA 24

Y TÚ... ¿QUÉ JUEGO ESTÁS BUSCANDO?
No seas tímido y mándanos un mail a **revistangamer @globuscom.es**

PREVIEWS

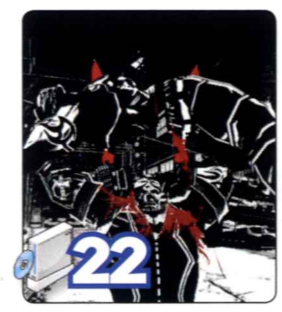
Los juegos que van tomando forma



EN ESTE NÚMERO...













Antes de que llegue ya estamos dándole como locos a las maracas.
LANZ. SEPTIEMBRE



Ansiosos por que llege este point'n'click detectivesco.
LANZ. OTOÑO



Cuanto más vemos la locura de sus colores, más lo queremos.
LANZ. SEPTIEMBRE



Menudo cambio Después de años con un aspecto simpático y ameno, ahora los personajes contarán con expresiones faciales que representan mucho mejor el intenso argumento.



Se ha empleado el motor del remake de *FFIII*. ¿Lunneth con peluca verde?

El juego estará traducido. Aquí, un kraken directamente sacado de las costas gallegas.



PLAT. DS **DIST.** PROEIN/ S-E **ESTUDIO** MATRIX SOFTWARE **LANZ.** SEPTIEMBRE 2008

FINAL FANTASY IV

La joya de Super Famicom llega a Nintendo DS con un atractivo lavado de cara

A día de hoy, hablar de *Final Fantasy* es hacerlo sobre una de las franquicias más exitosas de toda la historia y sobre un hombre: Hironobu Sakaguchi.

Aunque su nombre no os suene, sin duda sí recordaréis sus juegos: los *Final Fantasy* del I al VIII, *Chrono Trigger, Super Mario RPG*, los *Parasite Eve*... y ya posteriormente, fuera de Square Enix, *Blue Dragon, Lost Odyssey* o *ASH*, entre otros muchos. Nadie ha sabido contar historias como este hombre, y sin duda la serie *Final Fantasy* le debe mucho, ya que sin él no se habría convertido en lo que es. Si un juego lleva su nombre, tened por seguro que se trata de una joya que conseguirá emocionaros.

Cualquier entrega de esta serie que llegue al mercado tiene aseguradas unas ventas millonarias; y desde hace algo más de una década, ninguna entrega se pierde la cita con un mercado español que adora sus combates por turnos y, ante todo, sus emotivas historias, capaces de emocionarnos y de arrancarnos más de una lágrima a lo largo de sus incontables horas de juego.

Sin embargo, la suerte no siempre sonrió a esta exitosa serie, y hoy nos vemos en la obligación de volver la vista atrás hasta el año 1991, a una época en la que los RPG de corte japonés eran una rareza que no tenía un lugar en nuestro mercado. Fue en aquella época cuando Square Enix lanzó para la Super Famicon de Nintendo un título que revolucionaría la forma de entender los juegos para consola. Se respetaba el sistema de combates por turnos, el mapa, los personajes SD[1], los grandes enemigos y los objetos de la trilogía de Famicom; pero se añadía una fuerte, fortísima carga argumental que definiría todas las entregas posteriores. No en vano, para los aficionados de la serie las mejores entregas son las de la generación de los 16 bits.

Ahis, Rosa. Tan bella, enseñando tanto, y a la par tan enigmática



1 a1 SD son las siglas de Super Deformed; lo que vulgarmente podríamos llamar "cabezones". Sí, eran las limitaciones del hardware, pero nos parecían muy cómicos, sobre todo cuando empiezan a llegar los demás personajes, a cual más extraño (4).
2 No pretendíamos que eso sonase despectivo. Simplemente, que casi 20 años después, pues como que el título de NES se antoja bastante





Vale que seas un caballero negro, pero tampoco hace falta tener tan mal humor

"SQUARE HA SABIDO ENTENDER SU TÍTULO Y SE HA RESPETADO EL DESARROLLO HASTA LAS ÚLTIMAS CONSECUENCIAS"



Aquí vemos la útil pantalla inferior.

Lavado de cara

Cuando Square Enix decidió lavarle la cara a *Final Fantasy III* para que gozase de una segunda juventud a nivel internacional, lo tuvo muy fácil. Dicho título, desconocido fuera del país nipón, era un anticuado[2] juego de NES, y la puesta al día permitía gran libertad a la hora de retocar y rehacer el argumento, las situaciones o incluso la presentación. Se respetaban las directrices básicas, pero se notaba la profunda remodelación del original, que resultaba mucho más sencillo en todos sus aspectos.

Cuando se anunció *Final Fantasy IV,* nos asaltaron muchas dudas de si cambiarían una ya de por sí excelente narrativa y presentación. Pero Square ha sabido entender su propio título, aun sin Sakaguchi en el equipo, y por lo que hemos podido ver, se ha respetado el desarrollo hasta las últimas consecuencias. Es decir, se trata del mismo juego, pero con las evidentes mejoras visuales.

Y esto es algo que nos encanta, dado que *Final Fantasy IV* ofrece una apasionante historia de venganzas y traiciones, de la búsqueda de poder y la lucha por la supremacía, de amistad y pérdidas importantes; es el tipo de historia al que estamos acostumbrados hoy día, pero perteneciente a una época en la que los argumentos tenían un papel meramente testimonial.

Nuestro protagonista es Cecil, un súbdito del rey de Baron, al cual ha servido fielmente durante toda su vida. Sin embargo, las misiones que se le encomiendan son cada vez más sombrías, e implican muchas muertes de inocentes; por eso mismo, Cecil empieza a tener dudas sobre la bondad de su monarca. El momento crucial será una misión en la que él y su mejor amigo, Kaim, destruyen toda una ciudad sin saber siquiera que ésta era su misión. La



Los mejores detalles visuales nos los encontraremos al utilizar los conjuros.



Visitaremos los parajes más dispares, desde antiguos reinos y grandes bosques hasta la mismísima luna.



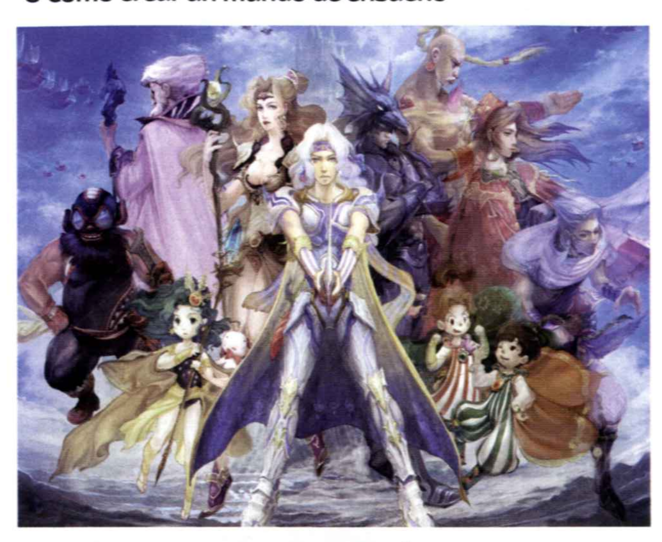
Sorprendente: Palom y Porom son exactamente iguales. Por ellos no ha pasado el tiempo. ¿Serán inmortales?



Nuestro equipo tiene miembros de lo más variopinto. El bardo será el objeto de vuestras iras, os lo aseguramos.

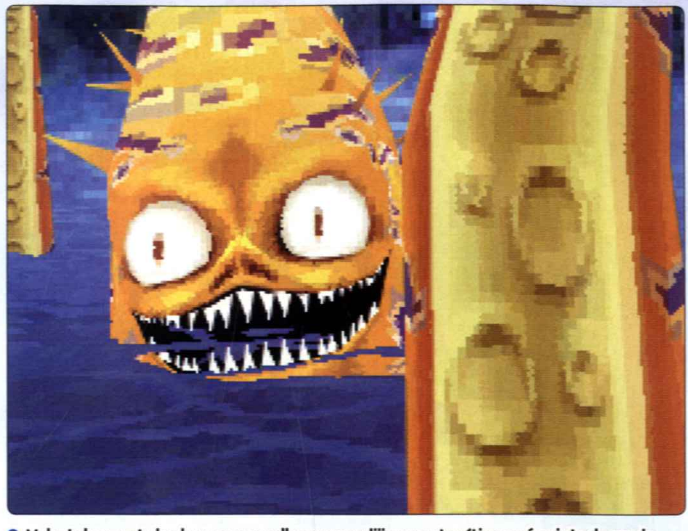
YOSHITAKA AMANO

O cómo crear un mundo de ensueño



DANDO COLOR A LA FANTASÍA

La serie *Final Fantasy* no sería lo mismo sin los diseños, las recreaciones y la imaginación de Amano. Su estilo sencillo, pero cargado de fuerza, ha sido el sello de identidad de todo el arte de la serie. Pese a que su punto álgido lo alcanzó con la sexta entrega, su trabajo en *FFIV* no le va a la zaga, con unas ilustraciones que encandilan gracias a sus trazos firmes y llenos de vida y de color. Un original suyo vale una pequeña fortuna en Japón.



Vale, tal vez este kraken no sea gallego como dijimos antes (tiene más pinta de ser de Lepe). Pero es una buena muestra del tamaño colosal de las criaturas que nos encontraremos a nuestro paso. Serán duros de roer, pero la gran mayoría lucirán un aspecto tan colosal que no os importará que os peguen más de una paliza.

"*FFIV* FÁCILMENTE SE CONVIERTE EN UNO DE LOS MÁS ESPERADOS PARA LA PORTÁTIL"

única superviviente de la destrucción es Rydia, una chica joven que, presa de la ira, invoca a un terrible monstruo para que ataque a los soldados. Tras el caos, Cecil se despierta al lado de la joven herida, pero Kaim ha desaparecido. A partir de ese momento, se replantea su papel en los planes del rey, y decide ayudar a la chica, adentrándose en un guión cada vez más complejo y en el que serán numerosas las sorpresas con las que nos toparemos a lo largo de toda la aventura.

Mejorando lo presente

Square Enix ha aprovechado este remake para explotar todavía más la carga emocional de su argumento. Para empezar, las escenas cinemáticas consiguen ponernos mucho mejor en situación: dotan a los personajes casi caricaturescos del original de expresiones, sentimientos desconocidos hasta la fecha, incluso de una personalidad definida que los diferencia unos de otros.

El ritmo narrativo también sigue nuevos cauces. Por ejemplo, el combate inicial en el que veíamos cómo Cecil atacaba a unas criaturas, ahora será jugable. Del mismo modo, se refuerza el espectáculo narrativo en la escena con mayor carga emocional de los primeros compases del juego: el encuentro con Rydia; ya no lucharemos contra ella, sino que el caos se desatará sin que podamos hacer nada, aumentando el dramatismo[3].

Las dudosas decisiones tomadas por Cecil en el original se ven ahora explicadas detalladamente, gracias a las numerosas conversaciones entre personajes, en forma de secuencias generadas por el motor del juego y con doblaje. Esas voces, que en su versión japonesa representan perfectamente a los personajes y les añaden más carácter, nos acompañarán durante toda la aventura, logrando ser el nexo conductor de esta todavía más grande historia.

Cambios menores

Se han introducido algunos cambios menores en el título como,

"Mamá, mamá, de mayor quiero ser caballero dragón... o futbolista"

3 Nunca entenderemos los juegos en los que ganamos a un gran enemigo pero, en la secuencia siguiente, resulta que nos ha pegado una paliza. Nunca. 4 El monje aún tenía su pase, pero ¿y el bardo? Era una mezcla entre entrañable y odioso, que no sabías si jugar con él o venderlo en la tienda para comprarte más pociones. Una pena que la segunda opción no era posible.



Los castillos en concreto estarán mucho más detallados, aún cuando mantienen su forma laberíntica. Destacamos que las escaleras dejan de ser meros bloques de hormigón y ahora tienen forma de lo que son.



Entre los nuevos añadidos nos encontramos algún que otro minijuego para potenciar nuestras neuronas. Aquí, una muestra de *Final Brain Fantasy Training*.



Lecciones de mal gusto Cáp. IV: cómo hacerte pasar por un mago vistiendo un pijama de terciopelo



Aunque parezca un fotograma de un videoclip de Viking Metal, lo cierto es que es una de las excelentes CGs de las que disfrutaremos a lo largo de la aventura.

por ejemplo, que el ritmo de los combates es algo más lento, posiblemente para adaptarse a todo tipo de usuarios; la velocidad se podrá modificar en el menú de opciones, así que los expertos de los RPG podrán adaptar el juego a su antojo.

Las entregas clásicas de la serie *Final Fantasy* eran bien conocidas por sus combates aleatorios por turnos, sobre todo por la gran cantidad de ellos que nos encontrábamos. Sin embargo, en este remake se ha reducido considerablemente el número de enfrentamientos, por lo que la investigación será mucho más agradable. El ritmo de los propios combates también se ha reducido, permitiéndonos meditar mejor nuestras tácticas de ataque.

Algo muy de agradecer es la reducción de dificultad del título original. No es que se tratase de una aventura desesperante, pero sí que se notaba un importante aumento de la dificultad en los últimos compases del juego, lo cual supuso que muchos usuarios abandonasen cerca del final. No nos ha parecido que se trate de un cambio muy exagerado, pero sí lo suficientemente sutil como para marcar diferencias en los momentos más complejos de la aventura.

En general, Square Enix está trabajando duro para mejorar lo que es ya de por sí un gran juego. Por ejemplo, otro elemento novedoso es un mapa que se carga cada vez que llegas a una zona inexplorada; éste se irá dibujando en la pantalla inferior a medida que avanzas por él, e incluye hasta un porcentaje de cuánto has visto del lugar, marcando lugares de interés (tiendas, posadas) e incluso premiándonos por conseguir el 100% del mapa.

"SQUARE ENIX ESTÁ TRABAJANDO DURO PARA MEJORAR LO QUE YA ES UN GRAN JUEGO"

De este modo tan simple se logra animar a los jugadores que ya conocen el original a volver a explorar cuevas que, de otro modo, tendrían la misma disposición y no ofrecerían nada especialmente novedoso.

Espectáculo puro

Tal vez el hecho de que se respete tanto el original, con el mismo sistema de combate por turnos, y con los mismos escenarios, no suponga una oferta demasiado atractiva para los que ya



LOS FINAL FANTASY DE NINTENDO

Casi como una lección de historia; repasamos las entregas de la exitosa serie de Square en el hogar que la vio nacer: las consolas Nintendo.



FINAL FANTASY NES, 1987

Square estaba casi en la ruina y éste iba a ser su último juego. La suerte les sonrió, gracias sin duda a su sorprendente historia de la búsqueda de los cristales y su excelente sistema de juego.



FINAL FANTASY II NES, 1988

Repitió la fórmula del original y consiguió tener todavía más éxito. El argumento, mucho más intenso, narraba la batalla entre el Imperio de Palemecia y un movimiento revolucionario.



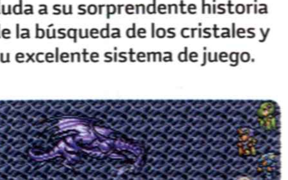
THE FINAL FANTASY LEGEND GB, 1989

Un truco comercial interesante, ya que no tiene que ver con la serie, pese a sus combates por turnos. Cuatro héroes escalan una torre en el centro del mundo, con la creencia de que lleva al paraíso.



FINAL FANTASY III NES, 1990

Sakaguchi se permitió ir más allá e introdujo un excelente sistema de cambio de profesiones para los personajes principales; y por primera vez se ve en pantalla el daño a los enemigos.



FINAL FANTASY IV SNES, 1991

Aprovechando la potencia de los 16 bits, Sakaguchi introdujo más cambios, como las batallas activas o el uso del Mode 7. Por tiempo y economía, no acabó incluyendo todo lo que quería.



FINAL FANTASY V SNES, 1992

Bebe de todos los anteriores y añade muchas mejoras, destacando un excelente sistema de trabajos; además, por primera vez un chocobo juega un papel protagonista.



FINAL FANTASY VI SNES, 1994

La culminación de la saga: gran cantidad de opciones de personalización; el plantel de personajes jugables más amplio y más carismático; y todo ello, con los mejores gráficos de SNES.



FF MYSTIC QUEST SNES, 1992

Uno de los primeros spin-offs de la serie, que saldría en el mercado estadounidense como un juego de rol simplificado para principiantes, con la intención de ampliar el mercado del género.



FF CRYSTAL CHRONICLES GC, 2003

Casi una década después, la serie regresó a Nintendo. Varias razas intentan recuperar la magia de los cristales. Destacó por su multijugador y por permitir la compatibilidad GC-GBA.



FF TACTICS ADVANCE GBA, 2003

Siguiendo la subserie iniciada en PlayStation, pero sin ser una secuela, nos topamos con un RPG de estrategia. Cuatro jóvenes se ven trasladados por un libro mágico al reino de Ivalice.



FF FABLES: CHOCOBO TALES. DS, 2006

El protagonismo recae sobre los chocobos, con muchos minijuegos. Mezcla tres estilos diferentes: RPG, exploración y combates de cartas, ofreciendo mucha variedad.



FF CC: RINGS OF FATES. DS, 2007

Precuela del juego de GC, de sistema similar; pero con uso del Wi-Fi de la portátil. La amenaza proviene de la luna, y numerosos monstruos con un cristal rojo empiezan a atacar el planeta.



FFXII: REVENANT WINGS. DS, 2007

Un spin-off del juego de PS2, que cambiaba de género para pasarse al RPG de estrategia en tiempo real, haciendo uso de la pantalla táctil. Ambientado un año después de *FFXII*.



FF FABLES: CHOCOBO'S DUNGEON II. DS 2007

Lejos del de DS, se trata de un RPG en el que las mazmorras se generan de forma aleatoria y nos toparemos con combates por turnos. Contamos también con un sistema de trabajos.



FINAL FANTASY TACTICS A2. DS, 2008

En esta ocasión sí que se trata de una secuela directa del juego de GBA. Se trata de un RPG de estrategia, pero con la ventaja de la doble pantalla de DS, haciéndolo más accesible.



FF CC: MY LIFE AS A KING. WiiWARE, 2008

Un original cambio de género. Lejos quedan los combates por turnos y la cooperación entre usuarios: el hijo de un rey que perdió su reino se pone manos a la obra para reconstruirlo.

NO TODO VA A SER INNOVAR

Final Fantasy IV para DS no es el primer remake de la serie para consolas Nintendo. Por suerte, ya que así hemos podido disfrutar de juegos que, en su momento, nos fueron ajenos.



FF I+II DAWN OF SOULS GBA, 2004

Dos juegos en uno con gráficos similares a las entregas de SNES y retoques en su sistema. Destacan las mazmorras extra en *FFI*, y *Soul of Rebirth*, una historia nueva, al terminar *FFII*.



FINAL FANTASY III DS, 2006

Fue el único juego de la serie que nunca salió de Japón. Se aprovechó para mejorar la historia y la presentación, añadir más elementos jugables y un excelente apartado visual.



FF IV-VI ADVANCE GBA, 2005-2006

La trilogía de SNES llegó hace apenas un par de años. Todos contaban con mejoras gráficas y añadidos en la jugabilidad, además de extras como bestiarios y reproductor de música.



FFVI: THE INTERACTIVE CG GAME 64

Fue una demo técnica que representaba *FFVI* con la potencia de N64. Destacaban los combates, en los que se podían hacer ataques moviendo un cursor (¿Wiimando?).

jugaron al original. Pero merece la pena ver las mejoras en su desarrollo y su nuevo ritmo narrativo, para disfrutar mejor que nunca de esta gran historia. Del mismo modo, el interfaz ha sufrido ciertos cambios, asemejándose a la de *FFIII*; un sistema mucho más dinámico y cómodo de utilizar, que se adapta mejor a los tiempos que corren que el simplista estilo del original.

Además, se trata de un auténtico espectáculo visual: Square vuelve a explotar al máximo la máquina de Nintendo para ofrecer grandes modelados tridimensionales, unas escenas cinemáticas increíbles y un apartado sonoro épico, con doblaje incluido.

Cada vez está más cerca de nuestras fronteras este título, que fácilmente se convierte en uno de los más esperados para la portátil de Nintendo a lo largo de este año. Y, dejando a un lado la polémica por la excesiva cantidad de remakes que la compañía prepara sobre sus productos y franquicias más importantes, estamos ansiosos por volver a disfrutar de este gran título, que consiguió emocionarnos en su época y, a buen seguro, volverá a hacerlo ahora.

He aquí Rydia. Te lo perdonamos todo. Pero por ser tú, ¿eh? Nada que ver con el amor puro y sincero que te profesamos

FFIV nos cuenta una épica historia en la que nuestro protagonista se debate entre el bien y el mal.


EL JUEGO DE PERROS Nº1 DEL MUNDO
nintendogs™
Coge un lápiz y encuentra el camino que lleva a la salida. ¡Con Nintendogs podrás pasear a tu mascota de una manera similar! ¿te atreves?



ENTRÉNALOS, CUÍDALOS Y COLECCIÓNALOS

Gracias a la pantalla táctil de tu Nintendo DS podrás sacar de paseo a tu perrito, acariciarlo, entrenarlo para competiciones, jugar... y hasta bañarlo!



¡PASEA A TU MASCOTA!



Educa a tu mascota para que haga sus cosas en la calle, crúzate con otros cachorros y encuentra nuevos lugares cada vez que salgas de paseo.





Si de verdad te gustan los perros, te gustará...

nintendogs™
Los auténticos



NINTENDO DS™



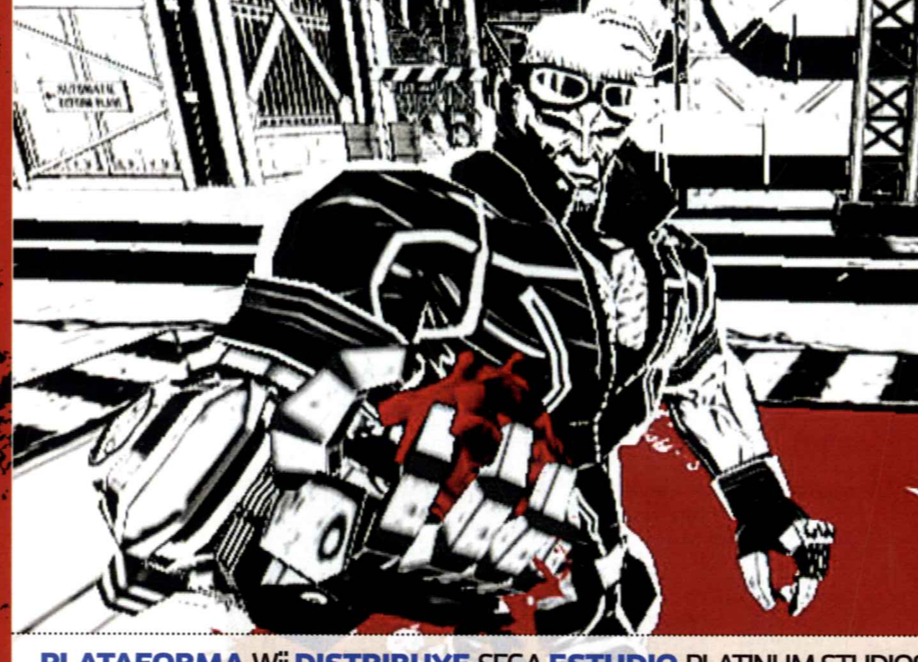


El tráiler muestra unos cuantos movimientos especiales de los que consta el juego.





Pero estos movimientos especiales no son tan mortíferos como una señal de tráfico en la cabeza.



Corazón partío Resulta muy divertido ver cómo se tambalean los enemigos tras arrancarles algún pedazo. Pero lo hacemos de un modo que nos hace sentir algo culpables después. Y nos da un poco de náuseas.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** PLATINUM STUDIOS **LANZAMIENTO** PRIMAVERA 2009

¡NUEVO JUEGO Wii!

MADWORLD

P: ¿Qué se ve en blanco y negro y tiene rojo por todos lados? R: El juego ultra-violento del estudio de *Viewtiful Joe* y *Okami*...

Mientras asistimos al estreno del primer tráiler de *Madworld*, no sabemos si hacer una mueca de dolor o sonreír. En el evento, hacemos un poco de cada cosa. Cuando ves cómo una señal de tráfico le atraviesa el cráneo a un tío y se menea con ella clavada antes de caer a un río, ¿cómo no te vas a reír? Jejejejeje. Er...

Nunca antes se ha visto algo como *Madworld* en la Wii. Sólo *Scarface* podría estar al nivel por su violencia exagerada y su ironía. Sí, *Manhunt 2* y *El Padrino* son la antítesis de la oferta familiar de la Wii, pero su brutalidad inherente no se representa con el profundo sentido del humor negro que se puede encontrar aquí.

Sangre en las manos

Si utilizáramos la ComparathermoMix™, etiquetaríamos a *Madworld* como 'una mezcla de *Sin City* y *God Hand*'. El guiño a los distópicos cuentos urbanos de Frank Miller es evidente al ver la dirección artística que ha tomado el juego. De hecho, parece serlo todo. Obviamente, los personajes y los escenarios están representados todos en blanco y negro como el comic-book, y del mismo modo es evidente que la sangre baña la pantalla cada vez que algo puntiagudo atraviesa carne humana. Ni en las primeras imágenes y ni en el tráiler se pueden ver los baños de color adicionales que provienen de los gritos del comic-book; no cabe duda de que serán, ante todo, exclamaciones de dolor, sorpresa e ira.

Puntos de sierra

En lo que respecta a la referencia a *God Hand*, es normal que pienses en la famosa mano divina de Maradona en vez de en el beat'em up de Clover[1] para PS2. No es que haya sido un éxito de crítica y de ventas; no ayudaron la jugabilidad repetitiva, los gráficos mejorables y una banda sonora horrible. Sin embargo, tanto sus excelentes combates y sus movimientos especiales como su humor negro se recuperan para *Madworld*. También podías atravesar a alguien con una señal en *God Hand*.

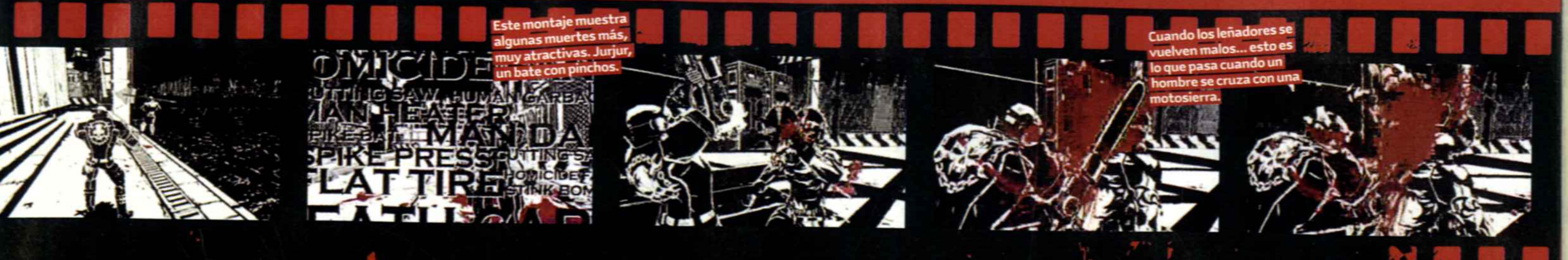
Además del tráiler, hemos podido disfrutar de una demostración de la jugabilidad de *Madworld*. Parece ser el típico beat'em up de avanzar por el escenario, con diferentes



1 El estudio Clover solía pertenecer a Capcom, pero pese a que desarrollaron varios juegos aclamados por la crítica, no obtuvieron los beneficios esperados, así que se disolvió. Platinum Studios nació de sus cenizas, con muchos antiguos miembros de Clover en plantilla.

2 Creemos que el hecho de que el personaje principal se llame Jack es un pequeño chiste de Platinum, ya que todos los héroes de hoy día se llaman Jack, ¿verdad? Pues sí[3].

3 Jack Bauer en *24*, Jack Shephard en *Lost*, ¿Jack el Destripador? Bueno, pues a nosotros nos parece que hay muchos héroes de acción llamados Jack...



Este montaje muestra algunas muertes más, muy atractivas. Jurjur, un bate con pinchos.

Cuando los leñadores se vuelven malos... esto es lo que pasa cuando un hombre se cruza con una motosierra.



▲ La dirección artística es como la de un cómic. Tiene un aspecto fantástico. Todo está en blanco y negro salvo la sangre y algunos bocadillos con "Argh!" y "Ouch!"..



▲ Éste es Jack, tu hombre. ¿Cuál es su motivación? El juego parece estar ambientado en un terrible futuro distópico, pero ¿se parecerá a *Mad Max* o bien a *Perseguido*?



▲ La motosierra es un arma básica. Mueve el Wiimando en la dirección precisa para cortar en pedacitos. Pero ten cuidado, porque algunos enemigos también tienen una.



▲ Ah, sí, el viejo truco de partir a un hombre en dos. ¿No lo han copiado de *Smash Bros*? Pues... casi que no va a ser. Contad con que habrá muchos y sangrientos movimientos.

movimientos a nuestra disposición según el contexto. Por ejemplo, cuando llevas la motosierra equipada, al mover el Wiimando la dentada cuchilla también se moverá en pantalla; del mismo modo con las demás armas cuerpo a cuerpo.

También las manos de Jack[2], tu anti-héroe, son armas letales. Puedes agarrar enemigos pulsando un botón antes de hacerles cosas indecibles con combinaciones de otros botones y movimientos. Cosas indecibles tales como partir en dos a los enemigos, o arrancarles el corazón para luego aplastarlo delante de ellos. Otra opción es golpearles contra los elementos del entorno; el 'arbusto de pinchos' ha sido el único ejemplo que hemos visto, pero sin duda habrá muchas otras formas.

PUEDES AGARRAR ENEMIGOS PULSANDO UN BOTÓN ANTES DE HACERLES COSAS INDECIBLES CON COMBINACIONES DE OTROS

También hemos podido ver un sangriento minijuego llamado Dardos Humanos. En él, apareció una diana gigantesca y el desarrollador empezó a lanzar hombres hacia ella con un gran bate que se utilizaba moviendo el Wiimando. Es una contrarreloj y debes sumar puntos, tal y como harías en los dardos reales. ¿Lo veremos este año en Port Aventura? Tal vez no. Seguro que habrá muchas más diversiones sangrientas como ésta.

En lo que respecta al argumento, no se ha revelado nada, pero no sabemos si de verdad importará la historia. Nos recuerda un poco a *Mad Max*, con un héroe solitario que se enfrenta a bandas de enemigos. Aunque también a *Manhunt*, donde te ves involucrado por culpa de malvadas personas y tienes que abrirte camino peleando. En cualquier caso, seguro que hay combates contra jefes finales, y si se parece a *God Hand*, desbloquearás nuevos movimientos al avanzar, o bien tendrás la opción de comprarlos con el dinero del juego.

Atención

Dado que no va a llegar a nosotros hasta una fecha indeterminada del 2009, todas las incógnitas se irán resolviendo en su momento. Nos preocupa que la mayoría de los usuarios de Wii no las escuchen. Es un movimiento audaz por parte de Sega el aceptar distribuir este juego y, sin duda, en la Wii hacen falta más juegos de calidad en el género de la acción (no hace falta que sean tan sangrientos, pero sí más orientados a la acción), aunque no es el tipo de juego que mamá y papá disfrutarían con el pequeño Álex (o Ramón) en el salón.

A pesar de las preocupaciones por su viabilidad comercial, se ha hecho un hueco en nuestra lista de los más esperados. Promete ser muy grande.



¡Mira el "peazo" biceps de este Rabbid musculoso!

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** UBISOFT **ESTUDIO** UBISOFT **LANZAMIENTO** FINALES 2008

RAYMAN RAVING RABBIDS
TV PARTY

¡NUEVO JUEGO WII!

¡Estamos en tu TV cambiando los canales! ¡Y esta vez sin Rayman! Veamos la última apuesta de Ubisoft y la enésima extravagancia fiestera en Wii

Es bonito recordar el lanzamiento de Wii y el anuncio de las primeras aventuras de *Rayman* en Wii. Tras recibir la revisión del que probablemente sea el mejor recopilatorio de minijuegos, los *party-game* vuelven a estar de enhorabuena este año.

A pesar de que el título contiene el nombre de Rayman, las verdaderas estrellas, definitivamente, son los geniales conejos mutantes[1]. Por propio derecho, estos animalitos se han convertido en iconos instantáneos del mundo del videojuego. Hoy podemos hablar de un nuevo gran título para Wii, y esta vez Rayman no se ha visto por ninguna parte en la última versión que hemos conseguido de éste. Sabemos que está en algún lugar, aparentemente en forma no jugable pero, definitivamente, ha quedado claro que Ubisoft ya no necesita abanderar al título con el nombre del famoso personaje.

Es la hora de conejear tu televisión, y es que ése es el *leit motiv* del título: cada canal representa un tipo de programa, y cada espacio, como has podido adivinar, representa un minijuego.

Programas de deporte, películas, anuncios o videoclips serán parte de la loca parrilla televisiva del título. El Wiimando se usa como mando de TV y la asignación al azar del jugador que lo llevará, logrará que tras cada prueba ganada el mando cambie de jugador para así, permitir cambiar de canal tras cada minijuego. Cuando estás en otro canal disfrutarás de un anuncio "a lo conejo" que nos permitirá

1 En el juego original, Rayman era capturado por ellos para ser forzado a jugar a sus minijuegos. En la secuela no tenía mucho que hacer, pero se mantenía como personaje jugable. En esta tercera parte, su aparición se contenta con un cameo y alguna aparición esporádica. Tendremos algo más que palabras con su agente por esto...



¡Personalizados! Hay mucha variedad para vestir a tus Rabbids. Puedes descargar versiones creadas por otros jugadores.

"CADA CANAL REPRESENTA UN TIPO DE PROGRAMA, Y CADA ESPACIO, UN MINIJUEGO"



Esto es probablemente lo que Nintendo NO tenía pensado cuando creó la Balance Board

descansar tras tanto cachondeo. Los anuncios conservarán la del otro grande del género, *Wario Ware INC.* y es que estos anuncios serán micropruebas (desafíos ultrarrápidos donde todos pueden participar con una *cut-scene* de recompensa al pasarla). En uno de estos anuncios, un Rabbid mexicano toca un *jingle* con una guitarra. Comienza a tocarla y cuando pretende cantar deberéis intentar hacerlo callar colándole un pimiento rojo en plenos morros. El que lo consigue tiene un bonus aparte y, evidentemente, retiene el control del mando.

No tan mini

Cuando los cortes publicitarios están a punto de terminar, los propios minijuegos del título suponen algo bastante más sustancial que los anteriores. Muchos de ellos tienen ahora diferentes niveles donde jugar, funcionando a partir de la fórmula básica que haría disfrutar a una familia gracias a los retos avanzados que requieren más habilidad y destreza. Uno de los puntos claros son los *Ñu-Boarding channel*[3], con una buena cantidad de minijuegos que te harán usar la Balance Board. Los más básicos te hacen sentar en la tabla y dirigirla a través de unas puertas inclinándote de ▸

PERFECTAMENTE LOGRADO

Mejores, más atractivos y más grandes.



DISCO DANCE-OFF
En Dancing With Dweebs (Bailando con bobos) tienes que copiar los movimientos con el stick que te dictan en la parte superior de la pantalla. La figura de la izquierda te marca con diagramas que mueve de izquierda a derecha.



RÁPIDO Y HELADO
Sentándote en la tabla, controlas al Ñu. Es difícil de dirigir, ya que con tu cuerpo resultará algo más lento que con un mando, y eso sumado a la velocidad de la "tabla" convierte la prueba en todo un reto.



izquierda a derecha. Si te inclinas hacia atrás logras un turbo, pequeños trucos para controlar mejor el artefacto/animal. Si nos vamos moviendo por los horarios más tardíos de la peculiar TV, veras uno de los controles más novedosos y curiosos del combo Nunchaco y Wiimando. Basándose en tus gestos y acrobacias con éste veremos en qué radica la novedad.

Ñu-Boarding en plena acción. Pasa por los puntos de control lo más rápido posible.

Tras tu vergüenza

En la nueva aventura de los Rabbids se ha incluido un nuevo juego musical llamado *Dancig With Dweebs* (Bailando con Bobos) que te obligará a hacer el estúpido ante la TV de una manera sencillamente espectacular. Comenzando con un par de movimientos simples, tú y tres jugadores más pareceréis absolutos idiotas ante la TV: manos arriba, abajo, puñitos al aire para terminar con florituras "Travoltescas". Evidentemente volverán a ser los jueces rabbid (situados en la parte inferior de la pantalla) los que dictarán sentencia y bailarán al unísono tu danza para que vayas lo más ajustado posible a los ritmos marcados por el propio software. Hay siete pistas en total, donde veremos temas muy clásicos Rock o Funk. De momento, el que hemos jugado era Jungle Boogie. Los juegos musicales de *Rayman Raving Rabbids 2* también vuelven, y eso no es malo a pesar de que sean prácticamente lo mismo y compartan los mismos temas.

Los Rabbids siguen con su grito (doblado por un miembro del equipo de programación).

La posibilidad y esperanza de recibir unos preciosos leotardos con el juego se mantiene latente

Nos han prometido un total de 50 minijuegos y 25 microjuegos/anuncios, todos compatibles a cuatro jugadores. Más de una tercera parte de los títulos tienen la opción de ser controlados por la Balance Board e incluso, dispondremos de una tabla de puntuaciones online. Gráficamente, se ve muy sólido. Muy de dibujos animados, y por reseñar algún nivel, la carrera de snowboard[3] se ve rápida y fluida, lo cual es un buen punto. No hemos tenido ningún tipo de problema con los controles y el mando contesta a todos nuestros gestos. Todo es un cúmulo de buenas cosas que prometen más aventuras de los Raving Rabbids en nuevas e interesantes secuelas.

3 Ñu-board, para ser exactos. Esta prueba está presentada por un Rabbid llamado Jean Claude Silly (estúpido en inglés), No, no hace falta volver a hacer el chiste.

CINE FRANCÉS

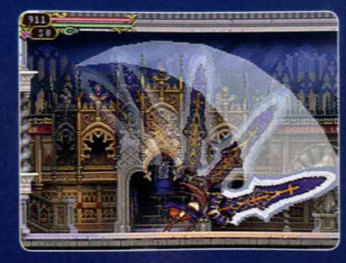
Escenas con gritos, gritos, gritos y más gritos...



PRESENTADOR

Cada minijuego finalizado está acompañado siempre de alguna escena animada en perfecto idioma Rabbidense antes de ser tirados por el precipicio, arrollados por una estampida, etc... Por suerte hay más de una toma para dichas escenas.





▲ Nos parece que esto son dos glifos de espada juntos. Otra cuchillada más, venga.



▲ El estilo artístico es más tenue esta vez. La suave animación por los trazos duros.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** KONAMI **ESTUDIO** KONAMI **LANZ.** FINALES 2008

CASTLEVANIA
ORDER OF ECCLESIA

Montones de estacas para Drácula y amigos en el tercero para DS

¿Que lucha por la liberación de las mujeres? ¿Con esas botas?

Pobre viejo Drácula, Konami no le deja dormir. Ya han resucitado su cadáver veintiséis veces sólo para patearle el culo de vuelta a su ataúd. Menuda vida. Llega cualquiera de Konami con un nuevo sistema de combate o una mecánica de juego y ya es: despierte, Señor Mordiscos, tenemos una estaca fresquita que queremos probar con usted. Así que, ¿qué tiene *Order of Ecclesia* de nuevo para el Conde?

Sois Shanoa[1], la mayor usuaria mágica de la orden que da nombre al juego; como tal debéis luchar contra Drac con todos los poderes que podáis extraer de los alrededores. Como *Dawn of Sorrow*, en el que las almas enemigas hacían de hechizos, pero *Ecclesia* va más allá cuando Shanoa absorbe todo: espadas o las tormentas del mundo que la rodea.

La clave de todo son los glifos, elementos que Shanoa bebe con un golpecito hacia arriba de la cruceta. Intenta alejarse de la ruta coge objeto-usa objeto-coge otro en la que había caído la serie, así que este sistema promete una fluidez mayor y distintas estrategias para beber los poderes de los enemigos.

Arriba las manos

Con X e Y lleváis el transporta-glifos de la mano derecha a la izquierda, hay gran cantidad de combos por descubrir, mientras que activar ambas manos combina habilidades en un nuevo poder.

Los pins en *The World Ends with You* mostraban el éxito de los modificadores de combate. Aquí esperamos similar profundidad. Más preocupantes son las noticias de que se ha desechado el poder vagar por el castillo libremente a favor de una vieja estructura por etapas. Con la fortaleza de la Orden como centro, os aventuráis en pequeñas etapas sucesivas (demasiado parecidas al sistema de retratos que tanto nos molestó en el último DSvania). Sí, permite una mayor variedad de entornos inmediata (bosques, pueblos y luchas en el mar) pero esto pretende ser *Castlevania*, no "bonito-día-vania". NG



▲ Parece bastante agradable, pero con el glifo adecuado, os enviará conejos ardiendo en un abrir y cerrar de ojos.



▲ ¿Un océano de cajas para ir saltando? Oh, nosotros esperábamos poder explorar el invernadero de Drácula... de nuevo.



▲ ¿No creéis que después de aplastar la quinta torre, Drácula se planteará el seguir acogiendo enormes criaturas torpes?



1 La primera mujer líder desde Sonia Belmont en *Legends* para Game Boy; igualdad para los fans.

¡REVELADO EL DE WII!

En pleno cierre de la revista, cómo no, el tan rumoreado *Castlevania* de Wii ha sido revelado bajo el nombre de *Castlevania Judgement*. Nos ha cogido a todos por sorpresa el hecho de que se trate de un juego de lucha en el que veremos enfrentarse a personajes emblemáticos de la saga, bajo los diseños del ilustrador de *Death Note*. Como se venía suponiendo, tendrá opciones para conectarlo con la versión de DS.



¡NUEVO JUEGO Wii!

Guitarra El diseño para el controlador todavía no se ha revelado mientras escribimos estas líneas, pero se supone que tendrá una nueva forma de tocarse.

GUITAR HERO IV

Elige tu propia música en la respuesta para cuatro jugadores de Activision a *Rock Band*. ¡Comienza el concierto!

Cuando Harmonix, los creadores de *Guitar Hero*, decidieron dejar Activision, la gente de Neversoft dio un paso adelante y sacó *Guitar Hero III*. Fue genial, vendió toneladas de producto, y nadie más allá de los fans puros y los observadores de la industria se dio cuenta de que no estaba programado por el equipo original de la franquicia.

El único problema es que Harmonix ha subido la nota de corte creando el considerablemente más atractivo *Rock Band* para EA, cogiendo el formato básico de *Guitar Hero* y reuniendo categorías de cantar y tocar la batería en un capricho (por precio) para cuatro jugadores. Todavía no tenemos *Rock Band* en nuestro país, pero el consenso general entre los afortunados que han jugado es que es un flipe, que es revolucionario, que es lo mejor que ha salido en juegos de música, que... *¿Guitar* qué?

Así, pese a que *Rock Band* no ha afectado directamente a las ventas de *Guitar Hero III*, Neversoft ha preferido sentarse de nuevo frente a una página en blanco para diseñar una secuela. Y no es exagerado decir que al lado del caballete tenían un par de copias de *Rock Band*.

Cuatro piezas

Guitar Hero IV ya no es sólo para dos jugadores con un par de guitarras. Ahora hay un bajo, una batería y un micrófono para el cantante. Tiene un tufillo familiar... una apariencia familiar... Es familiar. De hecho, es el hermanastro del producto de EA, sólo que la batería es un poco más avanzada con tres tambores, dos platillos y un pedal. La guitarra, que todavía está en desarrollo, se dice que llevará más botones para tener un toque más realista (igualito que *Rock Band*), pero también podrás utilizar los

¡Guitarras francamente absurdas pueden ser tuyas!



Habrá un montón de garitos donde tocar. Los programadores están poniendo un montón de esfuerzo en meter suficiente material para hacerlo mejor que *Rock Band*.



Diseña un tattoo para tu personaje. También puedes usar esto para enseñar un álbum a otros usuarios.

Puedes coger un puñado de colegas y tocar tus propias versiones de las canciones, añadiendo personalizaciones y vaciladas a las pistas ya existentes. Nuestra reacción inmediata fue pensar que si podías hacer esto, podías formar una banda de verdad.

"LA MAYOR DIFERENCIA FRENTE A SUS RIVALES ES EL NIVEL DE PERSONALIZACIÓN"



El secuenciador GHMIX es el corazón del modo de creación. No es Cubase, pero se controla sólo con la guitarra.



La pantalla de juego tiene tres 'autopistas' donde aparecen las notas y una línea de texto.

Como habrás adivinado, las pantallas son de la versión 360. Canallas...



Las autopistas tienen cinco carriles de notas, así que el pedal para la batería está representado como una barra horizontal.

Hay cinco botones y un pedal en el kit de batería de *GHIV*

anteriores modelos. El micrófono es un USB de toda la vida, por lo que podrás utilizar los de otros juegos.

La mayor diferencia entre ambos es el nivel de personalización. Tiene un considerable modo de creación de personajes y la opción de construir tus propios instrumentos (los que aparecen en pantalla, claro) a partir de una lista de partes, entre las que hay incluso trastes dorados y diferentes tipos de cuerdas. No todo son aditivos cosméticos, ya que las guitarras o baterías se pueden tunear para que suenen de forma diferente durante las canciones. De hecho, puedes componer tu música.

Hackeado

Neversoft contrató a un fan que modificó la versión para PC de *Guitar Hero* para que se pudieran reproducir canciones personalizadas, editando un programa especial llamado *Music Studio*. Aquí, puedes cambiar los botones de la guitarra en una escala particular e improvisar con una de las pistas de la enorme selección del juego. Una vez que te hagas con el control, puedes empezar a componer una canción entera desde cero. Añades partes de guitarra, bajo y batería, y la tienes lista –no se pueden meter letras de canciones, aunque nada te impide cantar mientras suena la música. Una vez que has hecho que suene como querías, puedes utilizarla como cualquier otra canción del juego. Así que, si tu tema favorito no está en la lista[1] –que incluye pop, hip-hop y electrónica además de rock–, con un poco de paciencia puedes recrear una aproximación por ti mismo.

¿Online? ¿O no?

Para aquellos que andamos escasos en talento y paciencia, estarán disponibles las canciones de otros usuarios para descargar... en algunas consolas. Pese a que las composiciones ocupan el mínimo espacio, como todos los datos de sonido en el disco, no hay confirmación de que Nintendo vaya a permitir posibles problemas en la SGAE y similares en Wii. Pese a todo, están considerando muy seriamente la idea y la forma de implementarlo en la consola[2]. Hay bastantes posibilidades de que al final salga, porque descargar canciones compuestas por la comunidad de usuarios es un gran avance que permite a *GHIV* diferenciarse de sus rivales. No hay precio todavía, pero llegará a final de año, en plena campaña navideña.

ÍDOLO DEL ROCK

Construye a tu propia tía gótica para tu deleite...







Esto es como el modo de creación de personajes de los juegos de deportes, pero con accesorios puntiagudos y piercings. Puedes doblar los rostros, cambiar el tipo de cuerpo, obsesionarte con los tatuajes, y luego darte cuenta de que estás demasiado ocupado mirando las notas para ver lo que está haciendo tu personaje.



1 Han prometido una colección mayor de música en el disco que en cualquier otro título musical. Más de 100, nos dijeron.

2 Activision ha adelantado que habrá grupos que lanzarán las canciones directamente online para promocionarlas. La política de cada compañía permitirá, o no, que se publiquen versiones de usuarios de cualquier tema. Es cosa de Nintendo el hecho de permitir que eso pase en Wii.

DAIGASSO! BAND BROTHERS DX

Diversión en grupo

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
LANZAMIENTO	JUNIO (JPN)

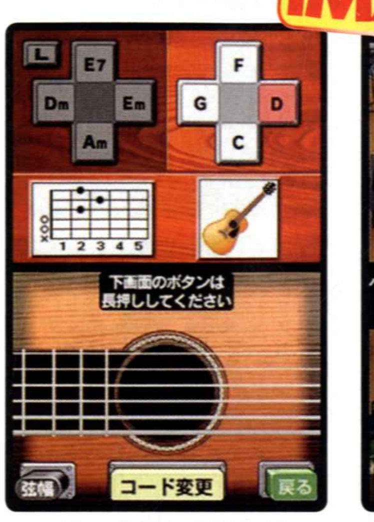
¡NUEVAS IMÁGENES!

Cómo, que nunca jugasteis a *Band Brothers*[1]? Vale, sí, que nunca salió de Japón, pero eso no os importó para comprar copias importadas de *Ouendan* y *Rhythm Tengoku*. *Band Brothers* se centra más en la música, y es el acompañante ideal para ese público que, más allá del ritmo, está interesado en los instrumentos.

Viene a ser algo así: Nintendo reduce la melodía a sus distintos instrumentos por separado, luego cuentas con un editor musical para tocar/hacer sonar tu parte de dicha melodía. Todos los instrumentos se controlan mediante simples combinaciones de botones, desde el infame y ruidoso trombón hasta el majestuoso triángulo. A través de una barra de tiempo discurrirán direcciones de la cruceta y los botones de la consola, y los gatillos servirán para subir y bajar tonos.

TV musical

No hay muchos cambios en esta secuela. Hay una nueva lista de canciones[1] y se le añaden acordes a aquellos instrumentos que lo permiten. Pero lo que nos entusiasma es la promesa de un canal Wii (el canal Speaker), diseñado para que tu música se oiga a través de la televisión. Cuidado, pequeños altavoces de la DS: tenéis un rival a la altura. A esta ecuación hay que sumarle la posibilidad de jugar ocho personas con una tarjeta, para entre todos reproducir toda la melodía; seguro que pronto empezarán a celebrarse por todo el país fiestas para tocar en grupo. Por si nuestros vecinos no estuviesen ya hasta el gorro del jaleo que montamos, ahora nos pondremos a tocar a todo volumen.



No encontrarás nada como una guitarra real, pero eso no es lo importante.



A juzgar por la imagen, los aficionados son mayoritariamente erizos y ardillas.



No es necesario tener conocimientos de música. Sólo un mínimo sentido del ritmo.

NINJATOWN

¿Y tú de qué villa eres?

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SOUTHPEAK
ESTUDIO	VENAN
LANZAMIENTO	FINALES 2008

¡NUEVOS DATOS!

Aún recordamos los tiempos en los que se consideraba a los ninjas unos espías de la noche, capaces de cortarte por la mitad con sólo verte; hoy día, están en peluches y chapas. Al menos en la página de juguetes Shawnimals, el hogar de *Ninjatown*.

Por suerte, se ha dejado a un lado su inocencia y presenta una aventura en la que deberemos defender el territorio. Nuestra tarea será proteger la ciudad de los demonios Wee (que son tan monos como mortíferos); para ello, deberemos preparar los barracones de los que salen los ninjas para enfrentarse al chibi-enemigo.

Equipo ninja

Una gran variedad de ninjas hará su aparición. Para empezar, está el Ninja Blanco (según la página web, "nacido para llevar a cabo misiones en las lejanas regiones nevadas, en las minas de sal y en las galerías de arte contemporáneo), quien puede congelar a los demonios. Luego, están los Anti-Ninja, que pueden abrirse camino a través de sus defensas. El Ninja Panadero, que aunque no es gran cosa en la batalla, podrá prepararte galletas; lo cual no está mal, dado que las galletas son la moneda necesaria para construir más barracones.

Al igual que en *My Life as a King*, los ninjas que estén cerca de las estructuras clave (dojos y templos), recibirán bonificadores. Otra opción es centrarte en mejorar las barracas de forma individual, para conseguir mejores tropas. Si todo esto no funciona, siempre quedará la magia ninpo: un ataque en el micrófono llamado "fuera de mi jardín" debería ser suficiente para echar a los demonios.



Los demonios Wee se aburren en el bosque oscuro, así que atacan Ninjatown.



Como no hay supermercados en Ninjatown...



...encontrar ingredientes requiere tiempo.

1 La última entrega ofrecía una mezcla muy interesante, desde clásicos Nintendo hasta éxitos del j-pop, incluso con algunos temas de anime.

Chica indefensa Como viene siendo habitual en la serie *Fatal Frame*, juegas en el papel de una jovencita indefensa. Ésta de aquí es Ruka Minazuki.

¡NUEVA INFORMACIÓN!

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** GRASSHOPPER **LANZ.** 31 JULIO (JAP), P/C (EUR)

FATAL FRAME 4

Flash, bang, toma foto! Aaaarghhh! Nos llegan desde Japón nuevos detalles sobre este terrorífico título...

Más conocida como *Project Zero*, la serie *Fatal Frame* se ha consolidado como sinónimo de terror cargado de suspense. No hay baños de sangre ni escopetas, no hay horribles demonios con cabezas en la espalda, y desde luego no hay grandes héroes que se llamen Jack. Aquí controlas a una frágil estudiante japonesa, cuya única arma es una linterna y una cámara especial[1] que puede exorcizar a los fantasmas que pueblan todos los lugares que visitas. Son juegos excelentes.

La cuarta entrega tiene el subtítulo provisional de *Mask of the Lunar Eclipse*, y los nuevos detalles que llegan desde su país natal nos confirman que será tan terrorífico como sus predecesores. El juego transcurre en la misteriosa Isla Rougetsu, donde se encuentra una mansión encantada (quién lo iba a decir) en la que cinco chicas de la misma familia fueron secuestradas cuando eran pequeñas. Suponemos que son hermanas.

Me llamo Ruka

Dos de las chicas murieron después de abandonar la isla, pero varios años después las otras tres decidieron regresar y resolver el misterio de su secuestro. Jugarás como Ruka, pero si debemos guiarnos por las demás entregas, habrá zonas en las que jugaremos como una de las otras dos chicas. Posiblemente seas capaz de escuchar los aterrorizados gritos de las otras chicas resonando por toda la mansión.

En lo que respecta a cómo funcionará el juego en Wii, poco se ha desvelado hasta el momento. Sin embargo, la cámara y la linterna deben controlarse con el Wiimando, o si no nos lo tomaremos como algo personal y convertiremos NGamer en una revista sobre PS3[2]. Por lo que sugiere el título, las máscaras jugarán un papel importante; pero ¿cuál? ¿Habrá que usarlas como amuletos para derrotar a los fantasmas más fuertes? ¿O están relacionadas con el secuestro? No tenemos ni idea, pero sin duda estamos deseosos de saberlo...

¿Imagen perfecta?

Los scans de la revista japonesa *Famitsu* muestran que el estilo artístico será muy similar al de los juegos anteriores, con tonos sepia y escenarios polvorientos, desérticos y oscuros. Lo cual nos parece perfecto. Shibata Makoto está co-dirigiendo el juego junto a Suda51, y dado que Shibata ya trabajó en todas las entregas anteriores, esperamos que éste sea el mejor *Frame* hasta la fecha.



No sabemos quién será esta mujer tan feliz. Creemos que está involucrada en un culto demoníaco dedicado a raptar niños.

ÁLBUM DE FAMILIA

A medida que intentas desvelar los misterios de este secuestro, te irás encontrando diversas pistas, tan desagradables, aterradoras y desconcertantes como esta foto.





1 La Camera Obscura, para llamar las cosas por su nombre. En caso de que no hayas jugado a las demás entregas, esta cámara tiene la capacidad de 'destruir' fantasmas; y habrá muchos dentro del juego. Cuanto más cerca de la cara del fantasma estés para hacer la foto, más 'vida' le quitarás. Obviamente, es algo arriesgado, porque si fallas el ectoplasma no tardará en agarrarte por el cuello. Podrás mejorar la cámara con amuletos y otros objetos. 2 Esta amenaza/promesa no se debe tomar en serio.

¡Amigo! Una caja por cabeza y música en el corazón

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** GEARBOX / SONIC TEAM **LANZ.** SEPTIEMBRE

¡HEMOS JUGADO!

SAMBA DE AMIGO

Sega nos ofrece un carnaval de color lleno de monos, música y poses imposibles. ¡A mover esas maracas!

Un alegre Cactuar.



El anillo del ritmo Los círculos se iluminan constantemente, indicando dónde cree el juego que tienes las manos. Responde sorprendentemente bien; posiblemente tan bien como en Dreamcast, donde tampoco alcanzaba

¡Haz la pose! Tienes un par de segundos para copiar la pose que la alegre silueta representará en pantalla.



¿Creías haber disfrutado de juegos alegres y soleados? Si no has jugado a *Samba de Amigo*, has estado jugando en



Ver a los Miis integrados en los juegos siempre triunfa, y *Samba de Amigo* no iba a ser menos.

Si quieres sobrevivir, mantén tu energía al máximo. No hemos jugado en esa escena, pero parece difícil.

Esta legendaria recreativa, y también rítmico juego musical para Dreamcast, fue muy famoso en su época. ¿Se debía su fama a su calidad inherente, o bien por el extraño mando con el que se jugaba? Se trataba de dos maracas de plástico tamaño natural, con emisores de ultrasonidos en la parte inferior y un sensor que detectaba los movimientos que hacías con ellas[1].

Por aquel entonces, antes de que llegase *Guitar Hero*, eran el novamás en cuanto a juegos musicales, y en la versión para Dreamcast valían unos 120 euros. Debido al precio, sólo unos pocos miles de unidades llegaron a nuestro país, pero se vendieron con rapidez y a día de hoy se mantienen como un caro objeto de coleccionismo.

Pero ahora tenemos una consola que trae de serie un mando con sensor de movimiento, y que es la favorita en las fiestas de millones de personas por todo el mundo; que *Samba de Amigo* salga en Wii tiene mucho sentido.

Lo único que nos preocupaba era lo bien que responderían los mandos; pero ahora que le hemos puesto las manos encima a una versión revisada que arregla algunos errores iniciales, y que se parece mucho a lo que será el juego final, podemos decir con entusiasmo que parecen responder tan bien como lo hicieran en su momento en Dreamcast. Hay algún truco de programación por medio, logrando que el juego reconozca si estás meneando cada mano en las posiciones alta, media o baja, pero sea como sea que lo hace, consigue reproducirlo con solidez.

"REPITEN TODOS LOS MODOS DE LA VERSIÓN PARA DREAMCAST, ASÍ COMO LOS GRÁFICOS"

¡Es carnaval!

El sistema de juego es muy sencillo. Tienes seis círculos en la pantalla, que representan las tres posiciones diferentes en las que puedes tener cada una de las manos. Unas bolas azules salen desde el centro y tú meneas las maracas cuando las bolas llegan a los círculos.

1 Al menos, eso es lo que creemos. Esos palos que tienen las maracas parecen micrófonos o algo peor, y dentro tenían "algo" que hacía un ruido bastante molesto.

SAMBA DE COLEGAS

Adéntrate en uno de estos modos de juego para poder dar rienda suelta a tu ritmo con Amigo; y descubre exactamente cuánto ritmo tienes en el cuerpo...



KUNG FU-SIÓN

Sigue los movimientos durante estas secciones de las canciones del modo Hustle y acabarás haciendo un baile bizarro con tu compañero. Para los que están como público son muchas risas, pero tal vez no sea tan divertido cuando os peguéis en la cara durante una maniobra entusiasta. ¡Aprende a defenderte!



A POR EL RÉCORD

¿Eres capaz de hacer un combo que dure toda la canción? El juego guarda tus estadísticas y las sube a Internet; de este modo podrás comparar y ver lo bueno que eres..



TODOS JUEGAN

Así que consigues un combo de 127 aciertos con tranquilidad, ¿verdad? Aun así tu abuela puede darte una paliza gracias a los niveles de habilidad para equilibrar los enfrentamientos.

"CADA JUGADOR PUEDE ELEGIR SU PROPIO NIVEL DE DIFICULTAD, PARA QUE LOS NOVATOS COMPITAN CONTRA LOS EXPERTOS"


Amigo y su compañera se lo pasan en grande en las presentaciones que preceden a una nueva oda a la diversión.



Un duelo entre Miis con un siniestro parecido. Si se miran directamente a los ojos, implosionarán.

Todo está coreografiado para ajustarse a la música, y hay cinco niveles de dificultad. En el más fácil, sólo debes menear un poco siguiendo el ritmo. En los más difíciles, las bolas vuelan hacia esquinas contrarias o te obligan a usar ambas manos en el mismo lado, y para cuando hayas aprendido estos rápidos y frenéticos patrones, descubrirás que te estás moviendo y bailando al ritmo de la música como si estuvieses tocando de verdad. Aunque en cierto modo, así es.

El ruido de agitar las maracas nos llega a través de los altavoces de la TV, y otras pistas de audio provienen del Wiimando, así que no da la sensación de estar meneando un trozo de plástico. Pese a la diferencia de peso, el espíritu del *Samba de Amigo* clásico pervive en Wii[2].

¡Dreamcast vive!

Entonces, ¿qué es lo que nos vamos a encontrar en el juego? Pues repiten todos los modos de la versión para Dreamcast, así como los gráficos, idénticos.

El modo clásico viene a ser, básicamente, el juego original otra vez, mientras que el modo Love Love es una especie de prueba para dos jugadores que puntúa tu grado de compatibilidad con el otro. Cuanta más sincronía tengáis meneando las maracas, mayor nota obtendréis para vuestro amor. Obviamente, es posible (y preferible, en la mayoría de los casos) jugar una batalla normal entre dos jugadores, donde se vive la competición por obtener la mayor puntuación. Cada jugador puede elegir su propio nivel de dificultad, para que los novatos puedan competir contra expertos.

No pudimos probar el modo Survival ni los minijuegos, ya que


2 Y más aún desde que se confirmó que el juego vendría con un periférico en forma de maracas. De esta manera, será como volver a disfrutar del clásico de Dreamcast renovado.



O haces la pose o golpeas. No puedes hacer ambas cosas al mismo tiempo. Sería desafiar las leyes de la naturaleza.

El juego da lo mejor de sí con dos jugadores. Dado lo caras que eran las maracas, no muchos usuarios de Dreamcast probaron dicho modo.

No cabe duda de que hay tensión sexual entre esos dos. No es un buen modo para disfrutar con amigos macho.

Si eres capaz de llegar a los siempre complicados rangos A, disfrutarás del juego en todo su esplendor de viaje

Amigo no representa fielmente tus movimientos con las maracas, así que nunca le veréis cometiendo errores.

Hola otra vez. Siempre es carnaval donde vive Amigo. Eso es porque bebe demasiado zumo de oruga fermentada.

ambos estaban bloqueados, pero serán dignos de probar en la versión final. La versión original para Dreamcast contaba también con un par de juegos de golpear topos, uno de repetir una secuencia de menos, un juego basado en hacer poses con las maracas, y uno basado en contar números y esquivar bombas.

Como novedad, nos encontramos con la opción Hustle para adaptar la configuración básica de las antiguas maracas a los Wiimandos.

Baila, baila

En este modo, las bolas avanzan hacia los círculos, igual que antes, pero una figura bailarina las rompe de vez en cuando, y tú tienes que emularla. La figura mueve su mano de atrás hacia delante acorde a la música (y también a diferentes alturas), o traza un gran círculo con un brazo. Nos ha costado un poco entender qué brazo era cada cosa.

Todo esto queda muy bien con los elementos ya existentes, y a medida que subas de nivel de dificultad, irás mejorando tu actuación. Si habéis jugado al *Samba de Amigo* original, recordaréis que en ocasiones se cortaba la música y el juego os incitaba a hacer una pose: pues eso también estará aquí presente en todos los modos.

Boggie

No hemos podido tener acceso a la lista final de canciones. De todos modos, por lo que sabemos, es una mezcla entre las canciones de las anteriores entregas (pegadizos clásicos del carnaval) y algunas cosas nuevas. No en vano, ya tiene más de ocho años, así que es sensato el añadir pistas contemporáneas.

El juego de Dreamcast contaba con una opción que te permitía conectarte a Internet y descargar un código para acceder a las canciones adicionales del disco. No sabemos si este sistema repetirá en Wii, aunque en el menú nos encontramos con una Nintendo WFC. Aunque por ahora, sólo se ha dicho que valdrá para los marcadores online.



FIFA 09

Intentando ser todo para todos los fans

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EA SPORTS
ESTUDIO	EA VANCOUVER
LANZAMIENTO	OTOÑO

¡NUEVO JUEGO WII!

Los partidos Footii tienen una apariencia de dibujos animados, diseñados para llamar la atención de los fans de *Wii Sports* en vez de la de los aficionados a la liga.

EA Sports está poniendo sus miras en Wii de forma muy seria. Tras ver el éxito de la nueva consola y la forma que tiene de encandilar a una audiencia que nunca antes se había fijado en los videojuegos, están diseñando sus juegos para que sean accesibles para cualquier usuario. En primer lugar tienes los personajes al estilo *Sims* comparables a la versión de PS2 en términos de detalle. También se parece al *Pro* en el sentido de que utilizas el mando para apuntar el lugar adonde se dirigirán los pases, aunque a diferencia del de Konami manejas al jugador que lleva la pelota con el nunchaco.

Ronaldinho luce bien como Mii. Pero Rooney parece un gnomo malévolo

Futbo-locura

Pese a todo, el sistema de juego puede ser demasiado complicado, por lo que han incorporado un sistema de control denominado 'Para todos' que automatiza los pases a través de unas flechas que aparecen en pantalla, por lo que sólo tienes que pulsar A para pasar y agitar el mando para chutar. Además, si un 11 contra 11 es demasiado desalentador para el usuario, puedes elegir el modo Footii, en el que ocho Miis por equipo se ven sus inmensas caras. La mayor diferencia del juego es que los disparos son más arcade, haciendo que los partidos sean más rápidos. La idea es comenzar a jugar en el sistema "Para todos" y poder echarse partidos igualados con otros más experimentados. Hasta donde hemos visto, funciona perfectamente.



Vence a los combinados nacionales para desbloquear a sus personajes estrella.

SKATE IT

Sólo necesitas un movimiento de muñeca

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	BLACK BOX STUDIOS
LANZAMIENTO	OTOÑO

¡NUEVO JUEGO WII!

El juego está ambientado en la desértica ciudad de San Vanelona.

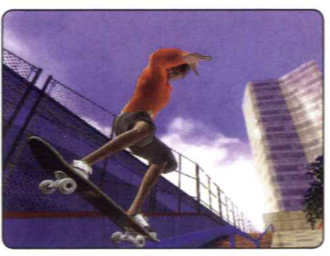
El lanzamiento de *Skate It* significará un gran alivio para aquellos que pensaban que el mejor juego para Wii dentro del género del patinaje era *Tony Hawk's Downhill Jam*. Donde *Jam* peca de novato, *Skate It* es habilidoso. Se trata de una adaptación del delicioso *Skate* de Black Box que apareció para 360 y PS3. Aquel título redefinió los pilares de los juegos de tablas de patinar obligando al jugador a realizar trucos reales con ambos sticks. Para el juego de Wii, Black Box ha añadido el 'It' del título así como gráficos estilizados, y ha hecho que el mando emule a la tabla.

Trucos y más trucos

Con la tabla en tus manos puedes girar orientando el mando hacia la derecha o la izquierda, o hacer trucos especiales inclinándolo hacia adelante o atrás. Para hacer trucos, los *ollies* se realizan con movimientos rápidos hacia arriba, y los *nollies* al revés. Si quieres conseguir trucos más complicados hay que describir varias figuras con el mando, como semicírculos o agitándolo.

Sobre la tabla

Es un sistema bien pensado que hipnotiza mientras estás jugando, pero lo mejor de todo es que *Skate It* es compatible con la tabla de *Wii Fit*, y puedes utilizarla para controlar los giros orientando el peso en una dirección u otra[1]. Sin embargo, no sirve para hacer trucos –sólo se pueden conseguir con el mando completo–, pero, al estilo de lo que hace *Family Ski*, *Skate It* es una buena muestra de lo que se puede conseguir con este periférico fresco y excitante.



Grindar es un desafío bastante chungo.



No es tan espectacular como *Tony Hawk*.

1 EA Sports nos ha dicho que están explorando las posibilidades de la tabla de Wii para hacer su propio juego aprovechando las características que ofrece.



Batman con el comisario Gordon... ¿o es un extra de Cuéntame?



Dos Caras. Un Lego que se hubiese caído en ácido tendría un aspecto más desolador.



Arnie Mr Freeze se apunta a humillarnos. "No me enviarás al congelador", "tus súplicas me dejan frío", etcétera.

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** WARNER BROS **ESTUDIO** TRAVELLER'S TALES **LANZ.** SEPTIEMBRE 2008

LEGO BATMAN

Prepárate para limpiar las calles de Gotham al estilo Lego

Nos preocupaba que empezásemos a cansarnos de tanto Lego. *Lego Indy*, bendito sea, es un juego excelente, pero ya nos conocíamos de antes. La idea de Lego es crear cosas libremente, pero estos juegos acaban siendo iguales a la imagen de la carátula. Creemos que *Lego Batman* podría romper esa tendencia.

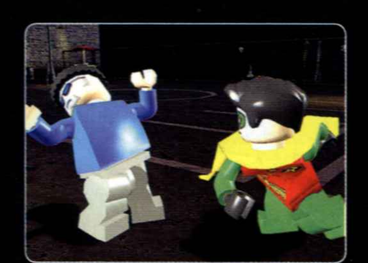
Para empezar, nunca antes Traveller's Tales se había enfrentado a un entorno tan reducido. Al ir cambiando de película en *Star Wars* y *Jones*, tenían a su disposición un montón de personajes, pero aquí sólo pueden trabajar con Batman y Robin. Contad con que los personajes de relleno peleen utilizando sus miembros atrofiados para ofrecer auténticos combates dignos del Caballero Oscuro. Ah, y con algún que otro disfraz.

Para suplir el escaso plantel de héroes están los 'trajes'. Capas que se extienden para planear, trajes de demolición, trajes magnéticos para escalar por paredes metálicas, y un traje tecnológico que le permite a Robin utilizar artefactos. Esos rumores de un traje George Clooney, con Bat-pezones que empalan a los enemigos, los iniciamos nosotros.

Gamberros con capa

La plantilla de enemigos está más nutrida, con villanos que varían de misión a misión, cada uno con sus movimientos especiales. Por ejemplo, el Joker convierte a los guardas en Lego-esqueletos con sus descargas eléctricas, o Harley Quinn corteja a los demás con un sexy movimiento de caderas; nos sorprende que resulte sexy, pese a ser un trozo de plástico.

Aún así, la idea de ver la ciudad de Gotham[1] desde dos puntos de vista diferentes debería añadir mucha vitalidad. No creemos que el modo historia con los malos vaya a cambiar; pero, sin duda, la maldad del Joker es un cambio interesante tras el buenazo de Indy.



¿Veis cómo se dobla Robin? Se consigue que los combates sean más flexibles.



Habrá acrobacias. Batman tendrá que crear cuerdas flojas y atravesar cornisas.



Killer Croc puede crear un vehículo para el Pingüino. Cuidado: muerde.



Qué atención al detalle: hasta han metido la famosa moneda de Dos Caras



1 También está el tema de oír Gotham. En estos momentos, el juego cuenta con la clásica banda sonora de Danny Elfman, aunque todavía se están negociando los detalles legales. Mientras sobreviva el "Batdance" de Prince, seremos felices.

¡PAFF! ¡BAMM! ¡KA-POW!

Con *Indiana Jones* empezamos a ver variedad en el combate, y el viejo Batman va a seguir el mismo camino. Esas manos en forma de U no iban a hacer justicia al dominio de las artes marciales de Bruce Wayne, pero los movimientos no están nada mal. TT está trabajando en incluir batarangs controlados con el Wiimando; según nuestro traductor automático para notas de prensa, eso quiere decir que si movemos el nunchaco, los lanzaremos. Sigh.



LOST IN BLUE SHIPWRECKED

¡Vuelven los tontos!

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	KONAMI
LANZAMIENTO	OTOÑO 2008

¡NUEVO JUEGO Wii!



Sabias palabras, pero... ¿las escuchará nuestra heroína cabeza hueca? Lo dudamos. No es nuestra culpa si no se come las deliciosas ramitas y hojas que encontramos para ella.

Oh, cielos! Tenemos otro bote lleno de tontos arrojados en una isla desierta para que cuidemos de ellos. Esta vez sólo rechazarán beber agua que se encuentre a dos metros, se dejarán comer por monos y vomitarán la cena de la noche anterior a base de cortezas rellenas, sólo que en todo el esplendor de las 3D de Wii. Estamos impacientes.

Quizá borrachos...

Bien, decimos en todo el esplendor de las 3D, pero, a juzgar por las capturas recientes, eso es ser bastante generosos. Vale que *Lost in Blue* nunca haya destacado por sus gráficos, pero es básicamente menos de lo que podríais esperar.

Bien, estamos en otra isla misteriosa. Bosques. Ruinas. Una instalación científica o dos. Un volcán en activo; no podemos esperar para tratar de evitar que nuestros chicos le echen la mano a ese chico malo. Konami afirma que ha hecho que la vida sea más fácil y la isla un poco más interesante para permitir que haya más exploración y menos supervivencia extrema.

Y esperemos que el Wiimando reproduzca el fino trabajo del lápiz táctil de los originales de DS. Pescar es obvio, pero ¿girar el Wiimando para encender el fuego?

Más que eso. La carpintería también debería estar bien. Utilizar un poco la lanza por aquí, cavar una tumba por allá y ya tenemos algo. En un giro final, ahora los estúpidos cachos de carne cuentan con una mascota. No sabemos a quién nos comeremos primero.



Esperemos que nuestro amiguito canino no sea otra boca que alimentar.



Oh, una espeluznante cueva. Espera, ¿qué es eso? ¿Un error de textura, dices?

STAR CHASERS

En una galaxia muy, muy lejana...

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	NUDE MAKER/PLATINUM GAMES
LANZAMIENTO	POR CONFIRMAR 2008

¡NUEVA INFORMACIÓN!



Los gráficos actuales son orientativos, pero nosotros vimos escenas en 3D impresionantes. Mostraban múltiples naves por el espacio, como la flota de *Battlestar Galactica*.

Otro título del acuerdo de Sega con Platinum Games. *Star Chasers*[1] promete una aventura espacial épica con elementos de RPG.

Sois un pobre muchacho que trabaja intentando ascender a capitán de una nave espacial.

Asumiréis el mando de una nave completamente personalizable[2], y luego enlistaréis una tripulación de 200 miembros para todo tipo de trabajos antes de ponerse en camino hacia las batallas espaciales en dos galaxias; el mundo del juego será enorme, según el director Hifumi Kouno[3].

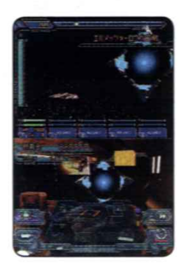
Galáctico

De momento hay poco que ver, sólo un par de capturas con gráficos orientativos y algunas naves, pero no podemos evitar sentir que esto podría convertirse en algo especial.

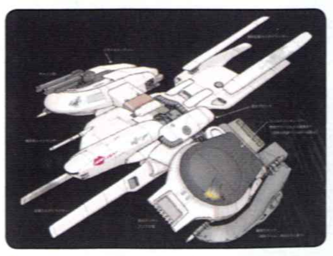
Las capturas están plagadas de abundantes estadísticas, indicando que la actualización de la tripulación y la nave será un trabajo de amor y tendrá una presencia tangible cuando luchéis en las estrellas.

La nave funciona bajo una serie de parámetros que afectan a su funcionamiento, por lo que cuanto mejor sea la nave y la tripulación, mayores posibilidades de éxito. Toda la acción se controla en la pantalla táctil, mientras que las batallas se suceden a tiempo real.

A lo largo del camino descubriréis lo que significa ser humano en este inmenso universo. Durante su presentación, Kuono habló de su admiración por el escritor de ciencia ficción Arthur C. Clarke, muerto recientemente, y mencionó cómo el concepto de la historia está basado en la novela de Clarke *El fin de la infancia*. Lo cual nos parece bien.



Hay dos galaxias para explorar y en las que luchar. El juego va a ser grande; nos dicen que durará unas 50 horas.



¿Nuestra sugerencia? ¡Más cañones láser!

1 Anteriormente conocido como *Infinite Line* 2 Hay sobre 150 piezas para elegir. 3 Hifumi Kouno dirigió *Steel Battalion* para Xbox, un juego de mechs con un mando increíble hecho a medida con 1001 botones.

¡Hola de nuevo! Este tipo nos recuerda al botones del juego original. Es increíble cómo se ha adaptado a la vida de servidumbre en el hotel personal del rey (el castillo).

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** EA **ESTUDIO** EA **LANZ.** OTOÑO 2008

¡NUEVO JUEGO WII!

MYSIMS KINGDOM

Los Sims celebran su gran fiesta de la historia

El año pasado, Electronics Arts realizó una inesperada mezcla con los Sims: un poco de *Animal Crossing* con unas gota de modelado 3D; el resultado: un gran éxito. Aparte del asuntillo de los 2,8 millones de copias vendidos, es uno de nuestros juegos favoritos de Wii. Por supuesto, estamos muy interesados en la secuela.

MySims Kingdom está situado en la época medieval, con una historia enfocada en las tentativas del Rey Roland de devolver a su decadente dominio, The Capital, su antigua gloria. Igual que en el *MySims* original, sois un recién llegado con poder para construir objetos e influir en los vecinos. Todo en el juego es personalizable, y el rey Roland os da la libertad de cambiar todo lo que queráis. ¿Quién está realmente al cargo aquí?

Bricomanía

Las opciones de construcción, que eran bastante extensas en el original, han sido ampliadas para poder crear una amplia gama de objetos. Así como construir casa y muebles, también podéis rediseñar estructuras más grandes dentro del mundo del juego. Si hay un puente que tiene que ser reparado, podéis aplicar un poco de vuestras aptitudes artísticas y hacer que sea como vosotros queráis.

También parece haber más cosas que hacer dentro del mundo del juego. Una de las críticas del original era que no había muchos modos de pasar el tiempo aparte de hacer recados y fabricar nuevas cosas para los vecinos. *Kingdom* promete minijuegos y la posibilidad de criar cerdos (!) lo cual nos sugiere que habrá un mayor sentido de la participación de la comunidad[1].



La clase dirigente en todo su esplendor. ¿A que la princesa Butter está encantadora?



El barco os llevará a tierras lejanas y traerá residentes bastante interesantes.



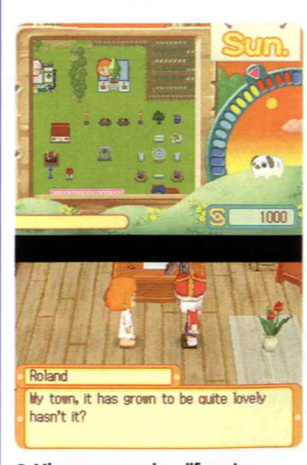
Parece que está más centrado en la historia que la versión original.

Realmente lo esperamos. Hay un barco para llevarte a otras tierras una vez que la primera está lo suficientemente desarrollada, así como un mayor abanico de personajes. En el estudio no tuvieron tiempo para incluir juego online en el original, y no sabemos que pasará en esta ocasión. Echaremos un vitazo más de cerca de *MySims Kingdom* la próxima vez, cuando todo (o al menos una parte) nos sea revelado.

1 A pesar de la comparación inicial con *Animal Crossing*, *MySims* resultó ser más que un juego tipo *sandbox*. Podíais vagar por los alrededores y hablar con la gente, ofrecerles regalos y ayudarle a arreglar sus casas, pero no estabas obligado a ello. Ellos a cambio tampoco ofrecieron mucho, excepto la satisfacción de verlos con su Sims-risa de gratitud.

MINI KINGDOM

En la versión de *Kingdom* para DS el desafío consiste en ayudar al rey a frustrar los proyectos de su rival convirtiendo la isla en "el último destino real". Así como las actividades habituales que consisten en ayudar a los ciudadanos y construir, hay minijuegos como una carrera de canoas y salto con esquís. Y podéis construiros un zoo. Suena bien como lugar donde pasar las vacaciones, ¿no?



Mismos personajes, diferente historia. ¿Aún tendréis que charlar con los vecinos para animarlos? Es posible...

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

PLATAFORMA Wii
LANZ. POR CONFIRMAR

Nuestros colegas más metrosexuales nos cuentan que Shaun White es un surfista de la nieve, lo que parece lógico viendo la naturaleza de esquí de este título. La Balance Board será sin duda uno de los puntos fuertes mientras tu personaje compite en varias pruebas de esquí con Shaun como mentor. También han prometido multijugador.



BONUS EXTRA

Justo cuando pensabas que era seguro seguir leyendo... MÁS previews salen de detrás de un árbol con una sierra eléctrica. Y un hacha.

DEJAR DE FUMAR CON ALLEN CARR

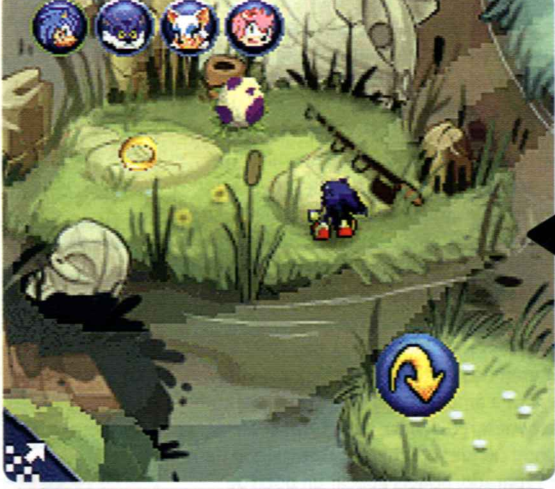
PLATAFORMA DS
LANZ. AGOSTO (JPN)

Ahora que fumar está prohibido en todos sitios excepto en la habitación de pruebas en la fábrica de tabaco, podría ser una buena idea. Allen Carr (aunque murió de cáncer) era un experto. Suponemos que el título en España será igual que el de su conocido libro. Hay gente que se lo ha "fumado" en dos días.









SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

PLATAFORMA Wii
LANZ. NOVIEMBRE

No hay nada nuevo que revelar sobre Sonic Chronicles este mes, pero tenemos algunas pantallas frescas. En esa imagen podéis ver a Big the Cat. Sabíamos que acabaría saliendo en el juego. ¿Y esa otra es de Mystic Ruins? Sí, lo son. Lucen bastante bien, ¿no creéis?







FAMILY TRAINER

PLATAFORMA Wii
LANZ. SEPTIEMBRE

Pruebas físicas para varios jugadores con una alfombra especial para fitness. ¡Movéos, ya!





SIGMA HARMONICS

PLATAFORMA DS
LANZ VERANO (JPN)

Un RPG más oscuro de lo habitual en Square Enix. Tu pasado ha sido reescrito. ¡Arréglalo!

NINTENDO: LOS JUEGOS PERDIDOS

En un universo paralelo, jugarías a estos títulos

La Atlántida. El Santo Grial. Ese episodio de *Star Trek* en el que el Capitán Picard baila la *Macarena*. Todo ello son cosas perdidas para siempre en el tiempo y, pese a todo, siguen alimentando la imaginación de las generaciones. El mundo de los videojuegos tiene su propio nicho de curiosidades históricas: ideas a medio hacer y proyectos que sufrieron un destino aciago al sucumbir ante el boli rojo de las compañías. Se les llama vaporware, y Wii está a punto de conocer sus dos primeros títulos: el esquivo *Project H.A.M.M.E.R.* y el misterioso *Sadness*. Pero mientras esperamos pacientemente a conocer el destino de esos dos juegos, echemos un vistazo a los juegos Nintendo del pasado que acabaron en el limbo antes siquiera de tener la oportunidad de alegrar el día de un jugador, de hacer sonreír a un niño. Éstos, amigos, son los juegos que nunca existieron.

NES

FINAL FANTASY IV

Tendrán morro en SquareSoft. En pleno éxito de sus primeros juegos de *Final Fantasy*, crearon una pantalla de cómo se "imaginaban" que sería la siguiente entrega, junto con una astuta nota de prensa donde se prometían nuevas clases como "cocinero" y "carpintero". Así es; aunque estaba planificado, el juego nunca llegó a existir, y la compañía optó por dedicar sus recursos a la primera entrega para SNES: el *Final Fantasy IV* que conocemos y adoramos a día de hoy.

Éste era el aspecto de los personajes antes de pasar por el creador de bloques de NES



NÚMERO DE LÁGRIMAS
Nada. Mereció la pena esperar a *Final Fantasy IV* en SNES.

DRAC'S NIGHT OUT





Una lamentable muestra de publicidad en los juegos. Para obtener fondos para *Drac's Night Out*, se prometió a Reebok que su protagonista, Drácula, llevaría un par de las famosas zapatillas. Tu labor sería guiar al vampiro a la casa de su novia para una sangrienta cita. Pero, al igual que Drácula, *Drac's Night Out* nunca vio la luz del día, aunque en 2005 se vendió a través de eBay un prototipo del juego por 760€.

NÚMERO DE LÁGRIMAS
¿Drácula con zapatillas? ¡Podrías comprar al de verdad por 760 €!

SIMCITY



Descubrimiento reciente. En el año 2005, alguien que limpiaba las oficinas de Nintendo encontró un cartucho de *SimCity* en desarrollo, posiblemente el único que existe. Tiene sentido pensar que iba a ser desarrollado: NES debe de ser prácticamente la única consola que nunca tuvo un port de *SimCity*.



NÚMERO DE LÁGRIMAS
Considerando las miles de versiones que hay, no fue una gran pérdida.

CALIFORNIA RAISINS': THE GRAPE ESCAPE



Una pena que no llegasen a lanzarlo, pero no vamos a llorar por ello. *sniff*

Con maravillas tales como *McDonald Land* (McDonald's) y *Yo! Noid* (Domino's Pizza), la NES conocía bien el mundo de los extraños juegos-anuncio. Pero esto podría haber sido diferente. De la mismísima Capcom, la jugabilidad de *California Raisins'* se parecía a la de otros clásicos de la compañía para NES, como *Duck Tales*. Desgraciadamente, la caída de la popularidad de estas pasas provocó que se cancelase el juego terminado antes del lanzamiento.

NÚMERO DE LÁGRIMAS
Viendo el currículo, este juego podría haber sido muy bueno.

MASTER FIGHTER II

Vale, no es exactamente un juego cancelado. De hecho, ni siquiera era legal. *Master Fighter II* era una conversión pirata para Famicom de *Street Fighter II* para SNES. Sorprendentemente, su jugabilidad era muy fiel a la de su hermano mayor, aun pese a que era un plagio total. Este tipo de piratería es habitual en China, donde las tiendas ofrecen a sus clientes hasta ilógicas versiones de *Final Fantasy VII* para NES (recordad que se vendió en tres CDs).

NÚMERO DE LÁGRIMAS
¿Ilegal? Sí. ¿Y aun así sigue siendo impresionante? Vaya que sí.





SNES

FINAL FANTASY EXTREME

Pese al éxito internacional de su franquicia *Final Fantasy*, a Square siempre le preocupó el cómo hacerla llegar a Occidente. *Final Fantasy VI* fue un juego que cayo víctima de sus cortas miras; el traductor Ted Woolsey explicó en su momento que "no es lo bastante accesible para el jugador medio". También se echaron por tierra los planes de lanzar una versión más difícil para los jugadores occidentales "avanzados", bajo el nombre de *Final Fantasy Extreme*.





STARWING 2





¿Cómo? ¿Que no tiene tan buena pinta como una N64? ¡Bah! Aunque, bueno, tenéis algo de razón...

Como muchos otros juegos Super FX para SNES que nunca salieron, el motivo de la cancelación de *StarWing 2* fue el inminente lanzamiento de N64. Miyamoto no quería reducir la importancia de la habilidad de la nueva consola para manejar las 3D. Lo cual es una pena, dado que éste estaba ya listo para lanzamiento. Si Nintendo lo vende, nosotros lo compraríamos.

NÚMERO DE LÁGRIMAS
No os lo hemos dicho, pero todavía se puede encontrar en Internet.

FX FIGHTER

Tras el éxito de *StarWing*, Nintendo quería seguir trabajando con el chip Super FX de SNES, y empezó a apurar tantos juegos 3D como fuese posible. *FX Fighter* era uno de esos juegos. Por desgracia, los retrasos del desarrollo supusieron que Nintendo dejase de apoyar el título para centrarse en N64, dejando a *FX Fighter* para el PC.

NÚMERO DE LÁGRIMAS
Teniendo en cuenta la tasa de frames de cada juego Super FX...



James Bond es demasiado guay para una tontería a lo *Virtua Cop*

GOLDENEYE 007

El shooter en primera persona favorito de N64 podría haber sido algo muy diferente si los chicos de Rare hubiesen seguido adelante con sus planes iniciales: un juego de disparos al estilo *Virtua Cop* para SNES. Afortunadamente, la falta de experiencia del equipo de Rare por aquel entonces provocó el retraso que dio lugar al excelso shooter de N64.

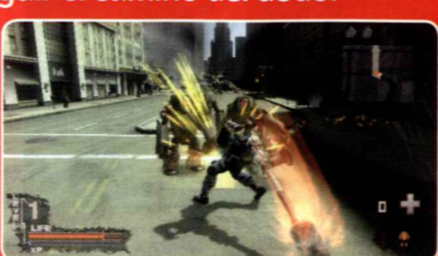




TEMORES

¿Podría *Project H.A.M.M.E.R.* seguir el camino del dodo?

Iba a ser un título de lanzamiento Wii. Y luego se retrasó. Y otra vez. Y otra. Llegamos a hoy, dos años después, especulando sobre si este juego de acción llegará a ver la luz. Nintendo dice que no, pero el director de una rama subsidiaria de Nintendo asegura que su equipo y él siguen trabajando en el título. Seremos los primeros en avisaros cuando *H.A.M.M.E.R.* vuelva a la carga.



Este juego debería salir para poder dar salida a nuestros chistes malos sobre martillos.

N64

EARTHBOUND 64

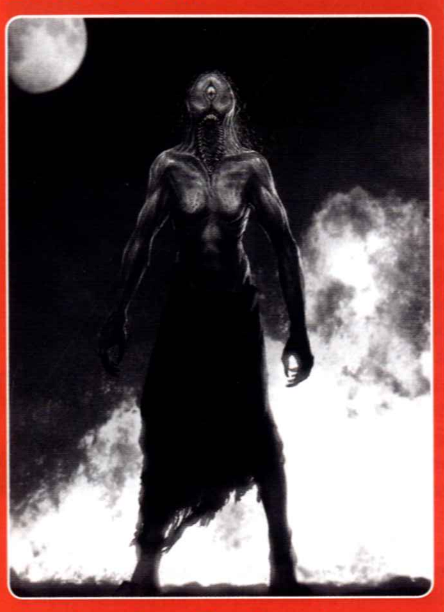
Como en *GoldenEye*, en ocasiones un producto cancelado tiene una segunda oportunidad y se convierte en algo mejor. Como RPG 3D para N64, *EarthBound 64* perdía gran parte de su encanto con respecto a sus predecesores 2D, además de que lograr esa transición a las 3D les complicaba la vida a sus desarrolladores. Los fans tuvieron al fin el juego que querían cuando se reutilizó el argumento para *Mother 3* de GBA.





SIN LÁGRIMAS

Sadness tiene a los jugadores en un sinvivir.



Vaya, ¿pero qué es eso? Aun así, es una buena noche para ello. Sea lo que sea 'ello'...

Mucha gente está mosqueda por ese molesto silencio que rodea a *Sadness*, un juego para adultos que prometía ser el *Silent Hill* de la Wii. No ayuda el hecho de que la desarrolladora, el grupo polaco Nibris, no quiera darnos el nombre de la misteriosa distribuidora que no les permite mostrar ninguna pantalla. Pero luego, el 14 de abril, recibimos una nota de prensa alardeando del motor gráfico del juego, Gamebryo. Una vez más, no se vio ninguna pantalla, ni fechas de salida posibles, ni ninguna noticia tangible. Empieza a olernos a juego cuyo destino es el inevitable cementerio...



Entonces, ¿qué es lo que tiene esta chica? ¿Trípode? ¿Rastrillo? ¿Stick de hockey? Votamos por el stick.

METAL GEAR SOLID

Al igual que con la debacle de *FFVII* (derecha), la N64 perdió su *Metal Gear Solid* por culpa de la insistencia de Nintendo en utilizar el cartucho como formato, con su limitación de memoria, aun a pesar de que la intención de Kojima era renovar la franquicia en Nintendo (el *Metal Gear* original salió en NES en 1987). Se arregló un poco la situación con la llegada de *Twin Snakes* en 2004, el remake para GameCube.

NÚMERO DE LÁGRIMAS
Simplemente, *MGS* no hubiese sido posible en N64.



Pulsa el botón de 'salir por patas inmediatamente' para evitar que este tío te pegue una paliza.

SUPER MARIO 64 2

En vista de las grandes ventas de *Super Mario 64*, parecía seguro que se desarrollaría una secuela. Y casi fue así. Pero el señor Shigeru Miyamoto es un perfeccionista, y vio que era incapaz de crear la secuela multijugador que quería, por culpa de las limitaciones de N64. Se canceló el desarrollo muy pronto, y sólo hubo un nivel de demostración, aunque muchas de las ideas multijugador de Miyamoto se recuperarían para *Super Mario 64 DS*.





FINAL FANTASY VII





Vale, ésta era una demo técnica que presentaba versiones poligonales de los personajes de *Final Fantasy VI*, con la que Square experimentaba con nueva tecnología, como el nuevo sistema de magias gestuales. Pero como Nintendo apostó por el cartucho para N64, Square dejó de apoyarla y acudió a Sony con su nueva tecnología. Ah, lo que pudo ser...





No sabemos por qué está tan contento. Su secuela fue cancelada

GAMECUBE

SUPER MARIO 128

Otra demo técnica, sólo que ésta causó mucha expectación por el nombre de un proyecto de Mario que se rumoreaba desde hacía tiempo. Eran 128 Marios que corrían como locos alrededor de una esfera, y la tecnología se emplearía posteriormente para el control de multitudes de *Pikmin* y las gravedades alrededor de esferas de *Galaxy*.




Pequeños Marios. Montañas de ellos. Bueno, cientos... 128 para ser exactos.



THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Four Horsemen era un título arriesgado para GameCube, al presentar temas religiosos, un personaje principal que trabajaba a tiempo parcial como prostituta, y montañas de vísceras. Pero no se canceló por esto. Más bien, la distribuidora, 3DO, acabó en bancarrota. Ups...

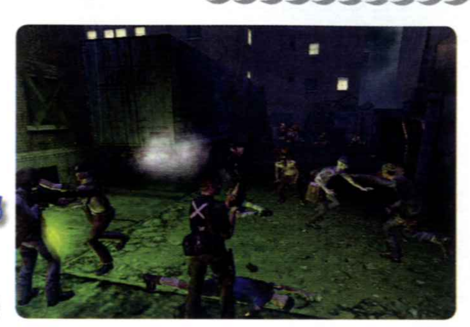
NÚMERO DE LÁGRIMAS
Podríamos haber tenido algo más de gore en GameCube.

DEAD RUSH



Imagínate, si puedes, un *Grand Theft Auto III* ambientado durante un holocausto zombie. Esta premisa intoxicante era la idea oculta tras *Dead Rush*, en el que los zombies se apilarían contra el vehículo en el que estuviese el jugador e intentarían sacarle de él. De todos los juegos aquí citados, éste es el que más nos hace llorar.

NÚMERO DE LÁGRIMAS
Honestamente, Activision, nos habíais ganado con ese *"GTA zombie"*.



DS

HALO DS

Los aficionados de todo el mundo se mostraron recelosos cuando se empezó a expandir la noticia el año pasado de que la serie *Halo* podría llegar a la Nintendo DS. Luego llegaron las pruebas: un vídeo en el que se veía una robusta interpretación de la gran serie de Xbox. Sin embargo, esa reunión definitiva entre Microsoft y Nintendo no fue más que un tanteo del terreno para Bungie, la desarrolladora de *Halo*, que nunca llegó a cuajar.





BLACK & WHITE CREATURES





Black & White Creatures es un spin-off del clásico simulador de dioses y vacas gigantes, *Black & White*, que haría uso del lápiz de la DS para ayudarte a entrenar y educar (léase: pegar) a tus animales gigantes mientras te preparas para conquistar el mundo. Cuando Microsoft compró Lionhead, la desarrolladora, se puso en duda el destino de *Creatures*, y no tiene pinta de que vaya a ver la luz, menos cuando las primeras notas lo ponían en 2006.

NÚMERO DE LÁGRIMAS
¿Cuántos juegos te permiten pegarle una paliza a una vaca gigantesca?

KATAMARI DAMACY

Lo que podría haber sido el encuentro definitivo de juego y portátil, es también el juego de esta lista del que menos sabemos, tras aparecer, sin hacer mucho ruido, en una lista de lanzamientos de Nintendo hace dos años. Desde entonces, no se supo más desde el frente de "haz una bola gigante, pégale cosas y crea un planeta con ella". Como parece que se está haciendo un *Katamari* Wii, quizás sepamos algo más pronto.







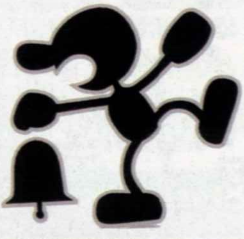
Si se te ocurre algún motivo por el que Katamari no deba llegar a DS, estás equivocado.

TRES DÉCADAS D

Super Smash Bros Brawl es una mezcla d
encontrar gran parte de los hitos d



Brawl es una biblioteca de juegos de Nintendo. Él sólo abarca muchos títulos emblemáticos que narran perfectamente la historia de Nintendo. Así pues, os presentamos la Línea Histórica. Todo un homenaje cronológico.



MR. GAME & WATCH

Usaba la tecnología de una calculadora. Fue uno de los primeros dispositivos de juego portátiles y el primero que se popularizó. El protagonista de muchos de los 59 títulos en 2D que lanzó Nintendo era Mr. Game & Watch.

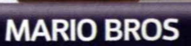


GAME & WATCH



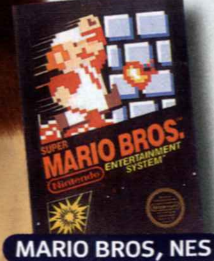
DONKEY KONG

Fue una de las primeras creaciónes de un jovencito llamado Shigeru Miyamoto. Y todo el mundo pensaba que iba a ser un rotundo fracaso. ¿Cómo iba a funcionar una máquina recreativa protagonizada por un carpintero bigotudo (que más tarde rebautizarían como Mario) y un gorila que le lanzaba barriles? Pues bien, *Donkey Kong* vendió más de 60.000 máquinas en apenas un año batiendo a los mata marcianos y los come cocos.



MARIO BROS

Le cambiaron de profesión... y el fontanero Mario se convirtió en un icono. Desde entonces ha protagonizado más de 200 juegos. El original *Mario Bros* es el mayor best seller de la historia con más de 40 millones de copias vendidas.



MARIO BROS, NES

1980

España y el Reino Unido acuerdan reabrir la frontera entre Gibraltar y la Península.

1981

Intento de golpe de Estado del 23F. El Guernica de Picasso llega a España.

1982

España acoge el Mundial de Fútbol. Italia conquista su tercer título tras derrotar a Alemania en la final.

1983

España gana a Malta 12 a 1 en Sevilla para la clasificación de la Eurocopa 84. Oscar para Volver a empezar.

DE VIDEOJUEGOS

e lucha y aventuras, pero en él podrás e la historia del ocio electrónico

CLÁSICOS NES

Casi ninguno tuvo una secuela, pero todo el mundo los recuerda de la primera consola doméstica de Nintendo, la NES. El motorista pixelado de *Excite Bike*, los *Ice Climber* armados con un mazo de madera, el diablo que movía el escenario del comecocos evolucionado *Devil World* o Little Mac, uno de los boxeadores de *Punch Out*.



EXCITE BIKE

ICE CLIMBER





DEVIL WORLD

PUNCH OUT

THE LEGEND OF ZELDA

Un campesino y una princesa protagonizan la saga de videojuegos más laureada de todos los tiempos. Cuando los videojuegos se limitaban a ser una sucesión de pantallas, la serie *The Legend of Zelda* narraba la primera gran historia contada en una consola.



ZELDA

LINK



KID ICARUS



METROID

Fue la primera mujer que protagonizó un videojuego. Enfundada en su armadura de combate, el jugador no lo descubría hasta que, al completar el juego *Metroid*, Samus Aran se quitaba el casco y una larga melena rubia caía a su espalda.

SAMUS ARAN



SOLID SNAKE

METAL GEAR

Metal Gear creó un género nuevo: el de la infiltración. El principal personaje de su intrincada trama, el soldado Solid Snake, ha protagonizado algunas de las mejores y más largas escenas cinemáticas que se han visto jamás dentro de un videojuego.



GAME BOY



DR. WRIGHT

Es el alter ego de uno de los diseñadores de videojuegos más conocidos, Will Wright. El creador de Los Sims se inmortalizó a sí mismo en la primera entrega del entonces innovador juego de construcción y gestión de ciudades *Sim City*. El Dr Wright se encargaba de dar consejos al jugador.

1984

La selección española de baloncesto gana la plata olímpica en Los Ángeles.

1985

El secretario general del PCUS, Mijail Gorbachov inicia la Perestroika en la Unión Soviética.

1986

España y Portugal entran en la CEE, en la tercera ampliación del tratado de Roma.

1987

Una avioneta pilotada por un joven alemán aterriza en la plaza Roja de Moscú. Se emiten Los Simpson.

1988

Macano publica Descanso dominical. Ayton Sena gana su primer mundial de Fórmula 1.

1989

Camilo Jose Cela se convierte en el quinto autor español galardonado con el Premio Nobel de Literatura.

MÁS DE 1.500 MILLONES DE JUEGOS VENDIDOS

Los 63 personajes que se esconden en *Super Smash Bros Brawl* han vendido la friolera de 1.500 millones de juegos. A los más famosos de la prolífica factoría Nintendo se suman superventas de otras compañías como Solid Snake (Konami), el doctor Wright (Maxis) o Sonic (Sega).



SNES VS MEGADRIVE

Encarnaron la mayor rivalidad que se recuerda en la historia del videojuego. El fontanero Mario y la SNES de Nintendo contra el erizo Sonic y la Megadrive de Sega. Durante casi una década los fans de uno y otro fueron irreconciliables. El rapidísimo Sonic ha protagonizado más de 30 juegos antes de que fumaran la pipa de la paz.



SONIC



STARFOX

La serie de naves espaciales protagonizada por animales antropomórficos, como Fox, Falco o Wolf, impactó en 1993.

KIRBY

Iba a ser un boceto provisional hasta que diseñaran un personaje nuevo. Sin embargo, esta bola rosa que engulle a sus enemigos (como el rey DeDeDe o Meta Knight) para copiar sus ataques ha protagonizado ya 18 títulos.

FIRE EMBLEM

La mezcla de rol y táctica tan propia de Japón ha sido la base de muchas de las sagas más conocidas de los videojuegos. La saga *Fire Emblem*, ambientada en un fantasioso medievo europeo, fue una de las que abrió ese camino.

MARTH



ESCENARIO LYLAT WARS

JEFF



WALUIGI

EARTHBOUND

Cual Quijote posmoderno, un grupo de críos armados con tirachinas protagonizaban esta parodia de los juegos de rol fantásticos que estaban arrasando en los años noventa. Ness, Lucas o Jeff alimentaron la vena cómica de los videojuegos.



YOSHI'S ISLAND

YOSHI

Había debutado en *Super Mario World* (SNES), pero esta aventura del dinosaurio verde maravilló por el acabado del entorno en el que se movía: unos gráficos en dos dimensiones que simulaban materiales como telas o cartón.

KIRBY

META KNIGHT

1990

Nace la televisión privada en España con tres nuevos canales: Telecinco, Antena 3 y Canal Plus.

1991

Conferencia de Paz de Oriente Próximo en Madrid. Se disuelve la Unión Soviética.

1992

Se celebran los Juegos Olímpicos en Barcelona. Se establece la Unión Europea.

1993

Entrada en vigor del Tratado de Maastricht. Firma del acuerdo de desarme nuclear Start II.

1994

Nelson Mandela es elegido presidente de Sudáfrica. Comienza a extenderse Internet.

1995

La cadena de grandes almacenes El Corte Inglés compra a su gran rival Galerías Preciados.

PURO METALENGUAJE Y UN PLANTEL INÉDITO

Los protagonistas son conscientes de lo que son: personajes de videojuegos. La trama es puro metalenguaje y en ella se reúnen por primera vez los tres "malísimos" de Nintendo: pero Bowser, Wario y Ganondorf no saben que hay todavía alguien más malvado.





ZELDA OCARINA OF TIME

Todavía sigue encabezando la lista como el mejor juego de todos los tiempos. La quinta entrega de la saga *Zelda* nos sumergía con libertad total en un inmenso mundo en tres dimensiones. Fue el primer título que incorporó guionistas y músicos a su equipo de desarrollo.

NINTENDO 64

LOS POKÉMON

Había que capturarlos y entrenarlos. Gracias a su mecánica de juego, basada en el intercambio, se convirtieron en un fenómeno social entre los niños de todo el mundo a mediados de los años noventa. Pokémon es la segunda licencia de más éxito de la historia de los videjuegos y la que más merchandising, series de televisión y películas ha generado.

SIN & PUNISHMENT

Este juego de disparos "sobre railes" fue una de las joyas de Nintendo 64 que nunca llegaron a Occidente. Saki Amamiya, su protagonista, vivía en un futuro no muy lejano en el que la humanidad no tenía comida suficiente para sobrevivir...







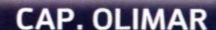
SUPER MARIO 64

Fue el primer mundo en tres dimensiones en el que el personaje podía correr, nadar...lo nunca visto.

ESCENARIO POKÉMON STADIUM

CAP. OLIMAR

Las dos entregas de Pikmin para NGC consiguieron cumplir una deuda pendiente de las consolas: un buen juego de estrategia en tiempo real. El capitán Olimar debía usar con inteligencia los seres llamados Pikmin para recuperar las piezas de su nave en un planeta hostil.



CUSTOM ROBO

ENTRENADOR POKÉMON

ESCENARIO PIKMIN

1996

Se reconoce el riesgo por la enfermedad de las vacas locas en Inglaterra.

1997

Nace la oveja Dolly, el primer mamífero clonado a partir de una célula adulta.

1998

Nace el buscador Google. Augusto Pinochet es retenido en Londres.

1999

Los 'Juniors de oro' de Pau Gasol vencen a EEUU y se proclaman campeones del mundo en Lisboa.

2000

Primer Oscar para Pedro Almodóvar por 'Todo sobre mi madre'. Primera edición del reality 'Gran Hermano'.

2001

11S: atentado contra las Torres Gemelas de Nueva York y el Pentágono. Se pone a la venta el iPod.



UN ÉXITO EN JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS

En Japón vendió medio millón de copias en un sólo día. En EEUU colocó 120 copias por minuto en la primera semana. En total, 5,5 millones de juegos... de momento. La crítica también se ha volcado con el título, obteniendo una nota media por encima del 90.



ADVANCE WARS

Estrategia por turnos en formato portátil. Los ejércitos de *Advance Wars* abrieron el camino a un género propio del PC.

WARIO WARE

El archi enemigo de Mario, el gordo y avaricioso Wario, puso nombre a esta serie de minijuegos sencillos y muy alocados que han creado escuela en el mundillo.





ESCENARIO WARIO WARE

ESCENARIO ELECTROPLANKTON

ELECTROPLANKTON

Son dos entornos de Nintendo DS, el chat inalámbrico de Pictochat y el título musical creado por el artista Toshio Iwai: en *SSBB* se convierten en escenarios.

ANIMAL CROSSING

Un simulador social que nació en una consola doméstica, pero arrasó en una portátil: pese a su estética de animales cabezones triunfan entre niños y mayores.



PUENTE DE ELDIN

TOON LINK

NINTENDO DS



ESCENARIO LUIGI'S MANSION

LUCARIO

TOON LINK

En 2002, un diluvio cubrió de agua el mundo de la serie *Zelda*. En aquella entrenga, además Miyamoto sorprendió a todo el mundo cambiando totalmente la estética de sus personajes acercándolos al cartoon.

ESCENARIO PICTO CHAT

NINTENDOGS

Estas adorables mascotas virtuales fueron la primera gran revolución de Nintendo DS. Literalmente, las cariciabas y te entendían cuando les hablabas.

WII



2002

El Euro se pone en circulación en once países de la Unión Europea. España es uno de ellos.

2003

Se completa el Proyecto Genoma Humano tras trece años de investigación.

2004

El Señor de los Anillos arrasa en los Oscar. El heredero al trono, Felipe de Borbón, se casa.



2005

Rafa Nadal gana su primer Roland Garros y Fernando Alonso su primer Mundial de F1.

2006

La selección española gana el Mundial de Baloncesto de Japón. Se lanza Wii.

2007

Primer tren que une Corea del Norte y del Sur en 50 años. Alberto Contador gana el Tour de Francia.



PARA NINTENDO DS

¡Y UNA ESTUPENDA CAMISETA DE TU SUPERHÉROE FAVORITO!



y SEGA®

TE LO REGALAN SÓLO POR PARTICIPAR



Mándanos el cupón con tus datos y entrarás automáticamente en el sorteo

CÓMO PARTICIPAR

Para participar en este sorteo sólo tienes que enviar este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el **número 12 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.



"Lo verdaderamente destacable es que estamos ante un diamante en bruto"
FINAL FANTASY TACTICS A2
PAG. 64

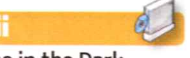
REVIEWS

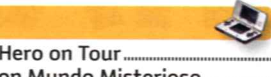
Nuevos títulos que darán mucho juego



EN ESTE NÚMERO

Y TÚ... ¿QUÉ JUEGO ESTÁS BUSCANDO?
No seas tímido y mándanos un mail a **revistangamer @globuscom.es**

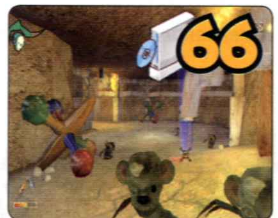
Wii


DS
















CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

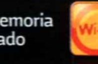
85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa

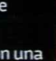


 Número de jugadores simultáneos

 Cantidad de memoria por juego salvado

 Juego Online y número de jugadores

 Compatible con mando clásico o de GameCube

 Capacidad de conexión con DS

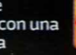


 Máximo de jugadores en Wi-Fi

 Compatible con la función de vibración

 Máximo de jugadores en multi-tarjeta

Máximo de jugadores con una sóla tarjeta

 Juego adaptado para zurdos.



¡Batalla! En el modo duelo veremos una barra que nos indicará quién sale victorioso, y quién derrotado. Los iconos nos indican los ataques disponibles.



En la pantalla táctil veremos un dibujo de nuestra guitarra. Toca la cuerda y ya está.



La barra de vibrato también está disponible deslizando el lápiz táctil.

GUITAR HERO ON TOUR

La única manera de simular una guitarra en DS

Cuando vimos por primera vez la tarjeta de visita de *Guitar Hero On Tour*, pensamos, al igual que la mayoría, que le faltaba cierto color naranja para estar a la altura de sus hermanas mayores, y que, sin él, la experiencia sería tan incompleta como quitar el término *Hero* al título del juego. Pero una vez en posición, junto al nuevo periférico que lo acompaña, poco echamos en falta el difunto botón. La jugabilidad y, lo que es más importante, la dificultad logra estar a la altura de los que ya olvidaron el modo normal y pretenden hacer honor a ese importante término en el nombre del juego.

Sin embargo, una conversión tan drástica en el periférico de *Guitar Hero* no podía estar exenta de dificultades. Sólo hay que hacer caso a las palabras de sus creadores –y observar los más de 30 prototipos que hicieron falta para la construcción final del periférico– para darse cuenta que lo que ha llegado a nuestras manos es el resultado de un sinfín de pruebas de laboratorio. Las pruebas son concluyentes: *Guitar Hero On Tour* no logra trasladar totalmente a DS la experiencia que ofrece el periférico de guitarra, pero es la única manera lógica de hacerlo.

Podemos hacerle tocar *This Love* de Maroon 5.

"LA DIFICULTAD, LOGRA ESTAR A LA ALTURA DE LOS QUE YA OLVIDARON EL MODO NORMAL"

Mejorando

Los modos Fácil y Normal suponen un paseo dócil por las distintas salas de conciertos en las que nuestro grupo dará el espectáculo. Durante la ejecución de estos modos, el periférico se acomoda a nuestros dedo más como un piano que como una guitarra. Cada dedo, a excepción del pulgar, claro está, corresponde a cada uno de los trastes del periférico, y el ritmo sosegado de la melodía no hará que nuestros dedos suelten chispas, ciertamente. Para eso se crearon los siguientes modos: Difícil y Experto.

Pero, una vez acostumbrado a la mecánica lenta del periférico –dada

1 Imaginaos la situació[illegible]índice y el anular los botones verde y amarillo. Y quieres pasar a tocar el rojo y azul con los mismos dedos. El acto reflejo sería bajar las manos y situar estos dedos en los botones siguientes. Pero al tener la mano agarra[illegible]el Guitar [illegible]us dedos no se mueven de su posición, y resulta algo frustrante. 2 Sí, porque nos gusta mucho Burnout y, acostumbrados a sus canciones, escuchar algunos de estos temar en *Guitar Hero* es una delicia para los [illegible].

la empuñadura que sirve de prisión a nuestras manos–, es entonces cuando estos modos, amados por todos los puristas de la franquicia, pierden todo el sentido.
La sucesión vertiginosa de notas que ya se empieza a notar en el modo Difícil, unida a la velocidad en que éstas caen, hace que nuestra mano se resienta, se queje, y pida que la liberemos de su prisión de tela. Es altamente complicado[1], a no ser que seas un maestro del meñique, e intentar realizar ligados, ascendentes o descendentes con la mano sujeta bajo la empuñadura resulta un ejercicio de frustración. A la larga, harás caso a la mano y la liberarás de la empuñadura, pero perderás el handicap en cuanto a sujeción y estabilidad. Aun así, será entonces cuando realmente empieces a disfrutar de *Guitar Hero*. Si logras acostumbrarte a este contratiempo, ya sea de esta manera o de otra que te resulte más cómoda, serás capaz de sacarle el máximo partido. Las canciones están por la labor para que lo consigas.

A raíz de las primeras noticias sobre la lista de canciones que compondrían el título, hubo ciertas críticas por su paso a un estilo más Pop y Punk que al Rock tradicional y veteranos de la franquicia. Posiblemente este hecho se dé por el cambio de *target* existente entre una consola y otra. Sin embargo, y pese a que esto pueda resultar algo decepcionante para dichos veteranos, la redacción de ***NGamer*** es lo que más ha disfrutado, sin ninguna duda. Su estilo descarado a través de canciones de Blink 182 como *All the Small Things* o la repetición de cartel de Bloc Party con su *Helicopter,* de alguna manera nos cuadra más que el rock de los 80. En general, es un estilo de canción más acorde con la banda sonora de un *Burnout* que a lo que estamos acostumbrados. Para nosotros, este hecho es una gran noticia[2].

ASÍ ES EL GUITAR GRIP

Un periférico muy movido para rockanrolear a gusto.





Cuando abramos nuestras cajas de juego lo primero que notaremos será este periférico, que, a pesar de lo que pueda parecer en las fotos, es bastante pequeño y manejable, por lo que no será tan difícil de transportar y llevar con nosotros cuando estemos de viaje. El Guitar Grip dispone también de una ranura para llevar nuestra propia púa táctil, procurando así que no nos falte nada a la hora de ponernos manos a la obra.

Guitarra táctil

Si hay algo que ha perdido *Guitar Hero On Tour* en su paso a DS es la sensación de estar tocando una guitarra, aunque este hecho no significa que haya perdido personalidad en su manera de ser. Quizá es ahora, con esta versión portátil, cuando más valoramos las grandes virtudes que tenía ese juguete de plástico. La barra de toque, que hacía las funciones de cuerda, ha sido sustituida también, lógicamente, por la pantalla táctil, y un lápiz en forma de púa para tocar cada nota que pase. Y de nuevo, tras unas cuantas críticas a la antigua barra de toque, no podemos más que darnos cuenta de su gran contribución al juego, ya que la pantalla táctil no reacciona igual de bien que ésta.
El tiempo de acción que sucede al tiempo de reacción desde que vemos la nota hasta que reaccionamos para pulsarla se ha visto aumentado dada la imprecisión de la pantalla tácil de Nintendo DS. Con el lápiz (o púa) de turno, nunca sabes a qué distancia te encuentras exactamente de la



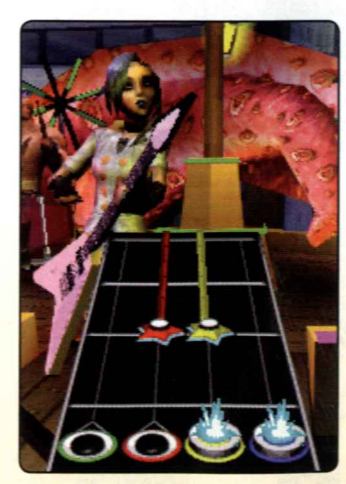
Esta guitarra debería llamarse "Gibson del Sol Naciente".



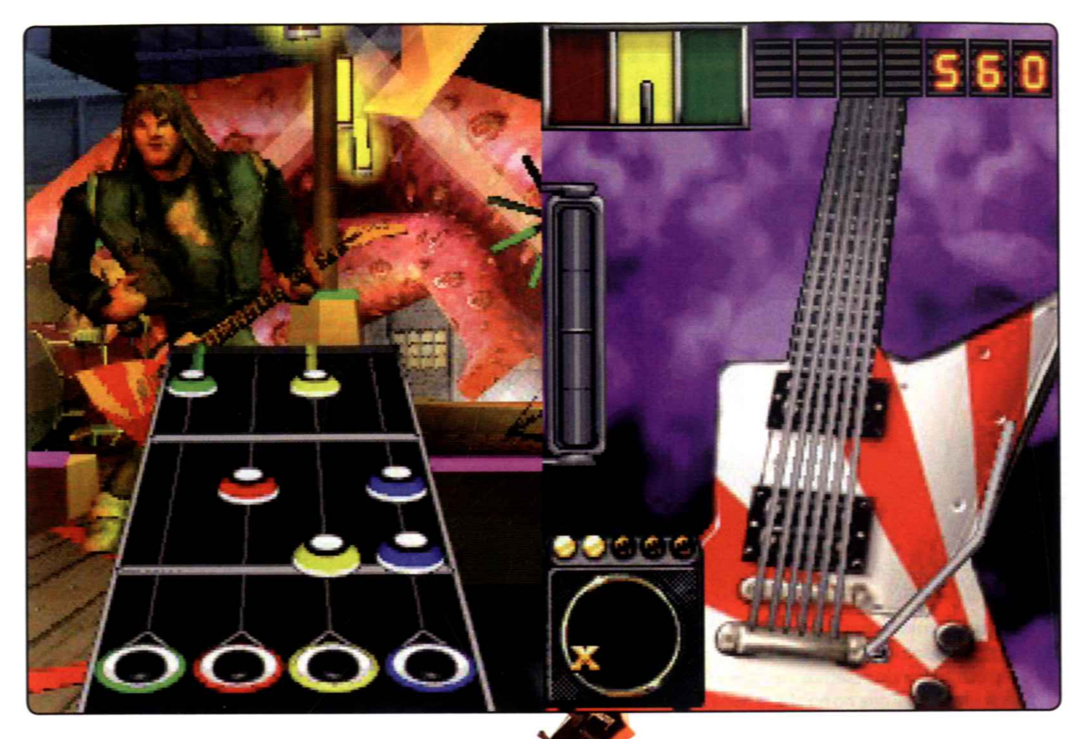
Los multiplicadores vuelven a escena para hacernos alcanzar las puntuaciones más altas. Dóblalo con el Poder Estelar para llevarlo a un máximo de x8.

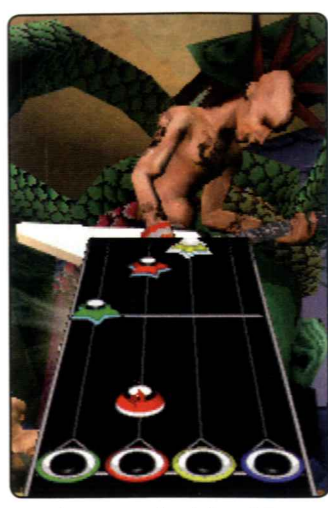


La disposición de colores es la misma, menos el desaparecido botón naranja.



Realizar ascendentes y descendentes es bastante difícil de conseguir.





Vuelven personajes de la serie, como el punkie, ahora con más motivo que nunca. Las opciones para desbloquear trajes y guitarras están presentes.

pantalla, por lo que a veces tocarás por error, y otras llegarás tarde. Esta situación se vuelve más drástica en las secuencias de botones extremadamente rápidas en las que prácticamente tocarlas correctamente se convierte en una lotería.

En grupo

La incorporación de los duelos que pudimos ver en *Guitar Hero III* llegan con muy buena presencia, y son un soplo de aire fresco a la frenética dificultad que nos puede proponer su modo carrera. En estos duelos, no nos concentraremos tanto en quién es capaz de toca más notas correctamente, como en "atacar" al jugador con distintas opciones. Tanto la rotura de cuerda como el hecho de firmar un autógrafo a los fans mediante la pantalla táctil encajan perfectamente en Nintendo DS, y serán sin duda el punto más divertido que nos ofrecerá el juego, alejado de la competición. Estos modos están disponibles tanto con un solo jugador como acompañado por otro guitarrista vía Wi Fi. Las posibilidades de la consola apuntan a que, quizá, el modo online se hubiera podido expandir mediante un sistema de descarga de canciones posterior, el cual no parece que vaya a instaurarse. No es que *Guitar Hero On Tour* exprima al máximo la capacidad de memoria del cartucho de DS, pero, por el momento, sí es de los que más espacio ocuparán. Las 25 canciones quizá se hagan algo escasas para aquellos que necesiten rockear mucho y más a menudo, pero si nos centramos en ver a *On Tour* como lo que es, un juego portátil para disfrutar en pequeños periodos de tiempo, dichas 25 canciones, más el extra de Avalancha de *Héroes del Silencio* deberían ser suficientes para calmar los ánimos por el momento.

Decibelios

Nada más importante para elevar la experiencia que un sonido a la altura. El juego te aconseja que para sacar el máximo partido al y a la calidad del sonido uses auriculares. Es un buen consejo, ya que el altavoz de Nintendo DS no permite hacer florituras sonoras. De nuevo, aquí los puristas clamarán por la calidad auditiva de las melodías, alegando que la compresión de los temas es superior a la normal. Y, de hecho, es así si tienes unos auriculares de buena calidad, o directamente conectas la salida de audio a unos altavoces de gran potencia. A nosotros, sin embargo, nos vale la que el juego nos ofrece.

Estribillo (bis)

Lo repetiremos de nuevo: el periférico que acompaña a *Guitar Hero On Tour* no es el más cómodo del mundo, pero no hay duda de que es el único método de traslación a la portátil de Nintendo, manteniendo el espíritu de *Guitar Hero* en pie, que no intacto. Lejos queda entonces de la propuesta de *Jam Sessions*[1], donde se perdería todo el encanto del título. Sin embargo, la polémica vuelve a estar servida, ya que la empuñadura no encaja a la perfección en la ranura

Esta guitarrista se llama Pandora, como la caja.

"EL PERIFÉRICO DE ON TOUR NO ES EL MÁS CÓMODO DEL MUNDO, PERO NO HAY DUDA DE QUE ES EL ÚNICO MODO DE HACERLO"

1 En *Jam Sessions*, cada acorde de la guitarra venía predefinido y adaptado a un botón de la cruceta que nosotros hubiéramos elegido. Podríamos apretar el gatillo izquierdo para alternar con otros cuatro acordes; sin embargo, resultaba algo engorroso, y mucho menos práctico que este método.



El periférico, en el que se incluyen una púa y varias pegatinas, más el juego llegarán a las tiendas en una caja especial a un precio de 50€, 10 más que lo habitual.

para Game Boy Advance de Nintendo DS. Esto provocará que, en algunas circunstancias, la clavija se salga lo suficiente como para que desconecte el juego, bajo el mensaje de "¡Estás rockeando demasiado duro! Por favor, apaga la consola y vuelve a encender". Para los que os preguntéis el porqué de esta situación, diremos que es una protección contra el método swap –un sistema de piratería que permite vulnerar la protección de una consola mediante el intercambio del cartucho– prácticamente ineludible legalmente. Lo que no quita el hecho de que el cartucho esté menos sujeto de lo que podía haber estado.

Solo final

Guitar Hero On Tour es una extraña mezcla de emociones. Por un lado, tenemos un juego que presenta varios puntos a mejorar, y que a veces parece una prueba para ver el feedback que provoca en el usuario. Y, sin embargo, se nos presenta como el único método válido para poder trasladar la franquicia a Nintendo DS. En el fondo, sigue siendo un *Guitar Hero*, y muy apto para el formato en que aparece. El quid de la cuestión se encontrará entonces en lo que esperes de él, y en la habilidad y paciencia que tengas para ajustarte a su nueva filosofía de juego. Si lo consigues, tendrás un puñado de nuevas canciones para sumar a tu repertorio, y un puñado de razones de peso para hacer honor al citado nombre del título como siempre lo has hecho.

ÁLEX



La consola se sitúa en vertical como si de un Brain Training se tratara. De hecho, con la empuñadera resultará más cómodo jugar a este tipo de juegos.



La barra de Poder Estelar sigue presente en esta versión. Cuantas más notas acertemos, más subirá, y si encadenamos unas notas especialmente marcadas, subirá más todavía. Lo accionaremos con el micro, que tiene distintas sensibilidades.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	VICARIOUS VISION
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

La manera de tener un *Guitar Hero* en miniatura, con todo lo que hizo grande al juego de guitarra más famoso.

GRÁFICOS 7



Dentro de su minimalismo, los modelados están conseguidos, así como las animaciones.




SONIDO 9

Quizá para muchos la calidad se vea mermada pero, dentro del concepto portátil, es excelente.

JUGABILIDAD 8

No está exento de fallos, pero éstos son obligados por la plataforma y el diseño.

INNOVACIÓN 8

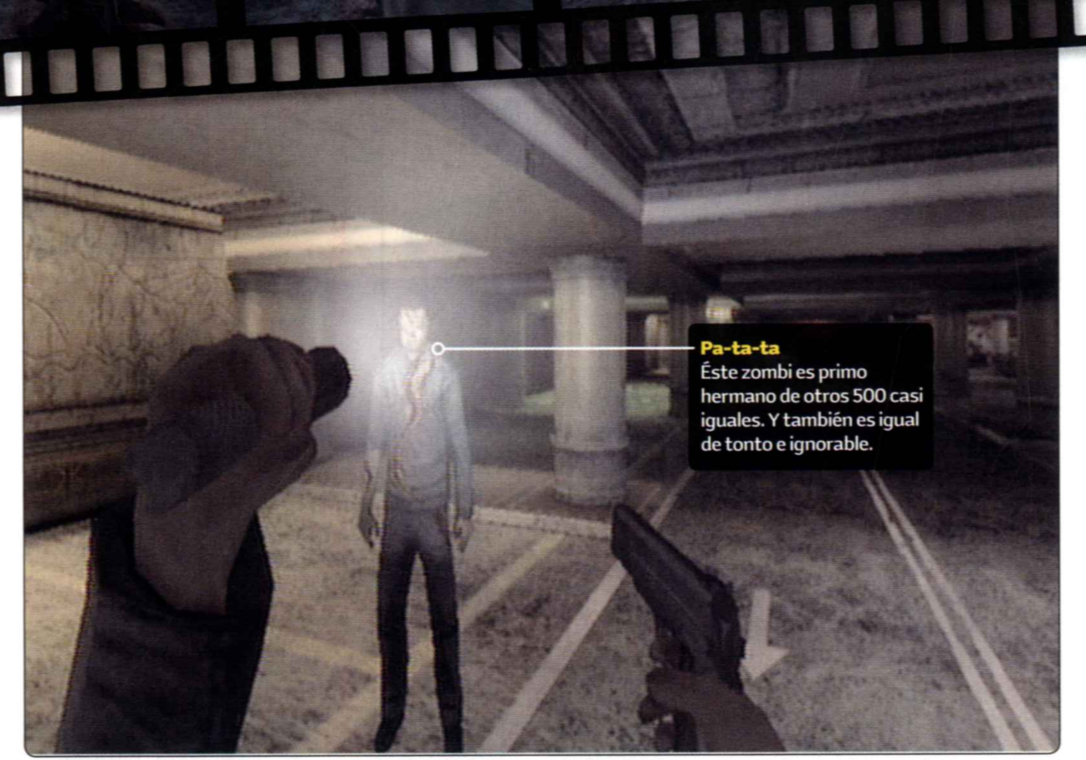
El concepto es el mismo, pero el periférico es totalmente nuevo, y funciona.

NG EN RESUMEN

Está muy claro. Si eres un fanático de *Guitar Hero* tienes que tenerlo, y entender su concepto portátil. Como juego musical, cumple con creces lo prometido.

80

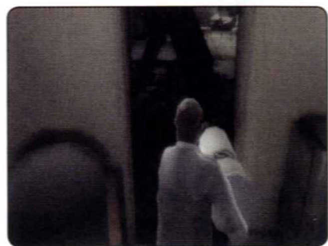
"Las grietas son horribles. Te tragan, te escapas. Te tragan, te escapas"[2].



Pa-ta-ta
Éste zombi es primo hermano de otros 500 casi iguales. Y también es igual de tonto e ignorable.



Deberás curarte en tiempo real con spray medicinal y vendas. Lo que no es lógico es que las pongas encima de la ropa.



Los golpes con el mando funcionan bastante bien. Las primeras puertas y los primeros zombis son divertidos.

ALONE IN THE DARK

Más bien "bajón infernal"

Esos juegos que tanto prometen y luego se quedan a medias tienen al menos el aliciente de poder ser recorridos lamentando hasta dónde podría haber llegado cada paso de juego, cada innovación. Tristemente, el nuevo *Alone in the Dark* no ha llegado ni a eso.

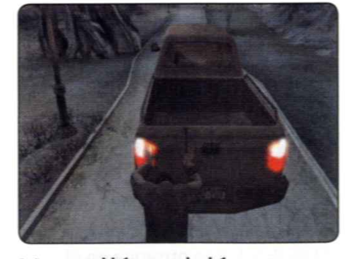
Pulsa "-" para saltar

El control de Wii queda relegado a la categoría de curiosidad, y era, vista la ambición del equipo en el resto de apartados, el único capaz de hacer a este juego sobresalir. La vista subjetiva sólo sorprende la primera vez que se realizan movimientos como girar la muñeca para comprobar las balas, sacar la linterna de un bolsillo o explorar el inventario, que se abre con un gesto con ambas manos (funcionando una sí, tres no) y que deja hurgar en los huecos interiores de la chaqueta con el puntero.

Disparar en este juego no es nada creíble, con una cámara limitadísima (¿por qué no puedo mirar más alto-bajo?) y unas balas que no afectan a nada, casi ni a lo "afectable" como los zombis y los objetos rompibles. Tanta física Havok para que en *Goldeneye 007* siga siendo más realista disparar o andar por una escalera (aquí eres Chiquito de la Calzada). Estas sensaciones de interacción son igual de irregulares en la tercera persona, cuando se aporrean los objetos rompibles (de nuevo, sólo los que estén preparados evidentemente para ello, cual elementos que sabes que intervendrán en una serie de dibujos animados). Ahí queda la otra curiosidad: la de golpear en todas direcciones con gestos, que el Wiimando no reconoce nada mal. Por lo demás, no es grato usar el nunchaco para saltar (ni el botón "-" en sustitución), ¡si ni siquiera el botón A de acción variable funciona correctamente!

No te engañes, *Alone in the Dark* no es tan difícil, no es un sesudo reto *hardcore*. Lo que le pasa es que está mal guiado en su mayor parte, tiene muertes bien ridículas por la torpeza del sistema de juego (o porque sí), y sólo alguna vez hace pensar en la solución de un problema con ingenio, otra de esas promesas que se quedaron en el aire[1]. El desarrollo incluye, de regalo, secciones soporíferas de paseos sin hacer nada, acompañadas por sus fieles amigas, las "decisiones de diseño de hace veinte años". Es muy difícil emocionarse o sentir tensión realista, y se trata de un juego que trata de... eso mismo.

La distribución de la historia por capítulos accesibles desde el inicio parece más bien una solución para



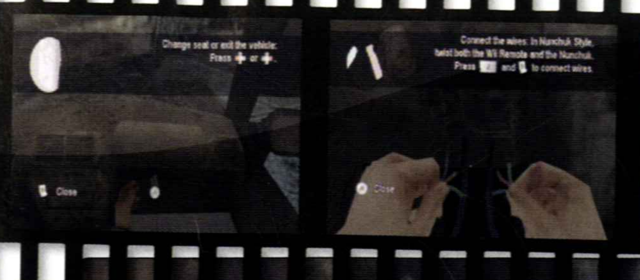
Luego subirás y conducirás con un control a dos manos, ilógico por su falta de rigidez. ¿Dónde está mi *Mario Kart*?



Prepara lo que sacarás antes de un combate. ¡La linterna no hace daño!

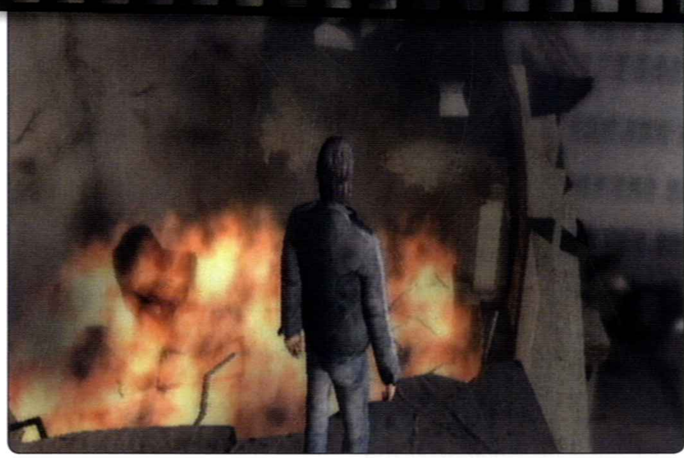


1 Se echan en falta más soluciones del tipo spray + mechero = lanzallamas, y similares. 2 De cada tres palabras, cuatro son tacos. Todo de forma vulgar, como si los hubieran aprendido hoy: Jo**r, qué c**o haces que no salimos de ésta, coj***s. ¡*** ** ***! ¡***! 3 Queda bastante claro al principio, cuando el ascensor se estrella desde el piso mil, contigo y la chica en el interior: ni se ve el impacto, ni os pasa nada. Mejor seguir con la cara de circunstanica de todo el rato...





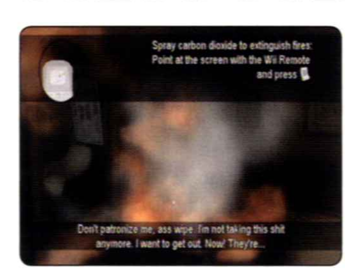




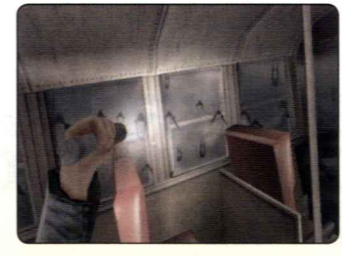
Carnby está planteándose saltar directamente al fuego. Total, su control de salto ortopédico te llevará irremediablemente a él. Cruza los dedos.

Carrera perseguido por murciélagos. Por arte de magia, no saben entrar en el bus.

"EL CONTROL QUEDA RELEGADO A LA CATEGORÍA DE CURIOSIDAD, Y ERA LO ÚNICO CAPAZ DE HACER AL JUEGO SOBRESALIR"



El extintor abre camino entre el fuego. También abre cabezas de zombie y puertas destructibles. De lo más útil.



No son pegatinas de murciélagos adheridas al cristal. Son texturas planas de murciélagos dando saltillos tras él.

los sinsentidos que un recurso para los jugadores menos experimentados, como se pretendía.

Peli de serie B

Lo otro que podía salvar a *Alone in the Dark* del horror literal era que parecía narrar una historia cuidada con esa banda sonora emocionante. Sin embargo, esta historia no tiene ritmo ni contundencia y está contada por personajes principales de mentalidad, personalidad y expresividad nula (aparte de feos), que usan los tacos de forma gratuita y masiva[2] para aparentar (sin éxito) algo de carácter. Lo mismo se puede aplicar al resto de personajes no jugables, que se quedan tiesos delante de ti más de dos veces, o a los zombis, cuyo comportamiento estúpido ni siquiera hace honor a la poca inteligencia habitual de su "especie". Además, las escenas cinemáticas *in-game* no se pueden pasar (no mueras justo después) y su factura es muy pobre[3]. Las CG tampoco encajan bien y chocan a menudo con las anteriores.

Alone in the Dark ha salido a la venta sin estar realmente acabado (o estándolo totalmente, según se mire). Tenía sus ideas con intención innovadora, pero se quedarán en eso. Habría estado bien disfrutar de más y mejores gestos con los mandos, de las combinaciones de objetos o de cosas interesantes como la autocuración o que no haya números, barras o menús. Habría sido justo dejar pasar el juego si el fuego y la destrucción en tiempo real aportaran algo de verdad a la experiencia. Pero, como comenzábamos, aquí no se llega a eso de la aceptación masoquista para ir lamentando lo que podría haber sido a cada paso.





EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ATARI
ESTUDIO	HYDRAVISION
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

El intento de resurrección de una serie de supervivencia añadiendo nuevas ideas y un desarrollo cinemático.

GRÁFICOS 4

Se salvan dos texturas, catorce polígonos y un efecto de luz. Lo demás, de la época de Carnby.




SONIDO 5

La música está cuidada, pero todo se oye a destiempo y con cortes. Doblaje mediocre.

JUGABILIDAD 5

Un "quiero y no sé" constante con ciertos atisbos de diversión. En general, tosco y soso.

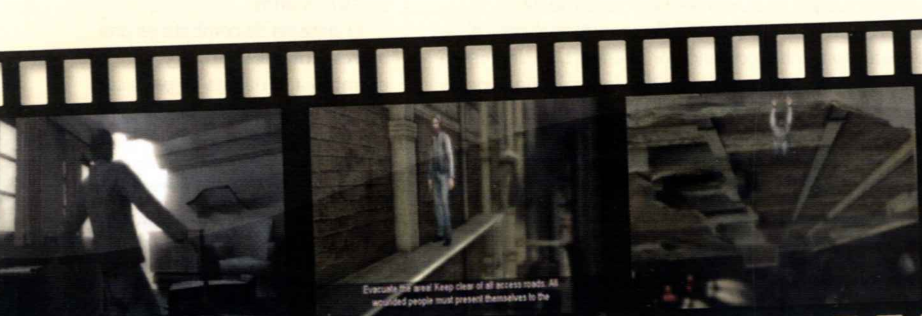
INNOVACIÓN 6

Larga receta de ideas rompedoras ignorada en el frigorífico. Alguien la cocinará en el futuro.

NG EN RESUMEN

Quiso ser tantas cosas que no llegó a nada a tiempo. Ni siquiera a divertir con un control bien pensado ni con una historia de cine. El género pide y merece más en Wii.







Cazatesoros
Recoger tesoros será una de las muchas misiones disponibles en la aventura. ¿Y este pokémon con el rubí? A nosotros nos recuerda al mono de *Aladdín*.



Las mazmorras se generan aleatoriamente, lo cual le da valor rejugable a la aventura.



A nivel gráfico el juego luce bastante bien, sin ser ningún fuera de serie.

POKÉMON MUNDO MISTERIOSO

El regreso de los Poké-exploradores

Pikachu, el pokémon comodín. Tanto le da correr como pelear en *Brawl* o volver a ser explorador

Uno de los que más dividió las opiniones de los jugadores fue *Pokémon Mazmorra Misteriosa*, lanzado en GBA y DS simultáneamente y que ofrecía un sistema de juego hasta entonces nuevo en la serie. El resultado fue satisfactorio, un título que obtuvo muy buenas ventas en Japón. Esta secuela ha repetido éxito. ¿Razones? Continuidad jugable, y la marca, irrechazable.

Cada mazmorra se divide en una serie de pisos, para lo cual debemos localizar las escaleras que conducen a los mismos. En el camino hay que sortear trampas, que causan parálisis momentánea, daño automático o simplemente pérdida de ítems, así como combatir contra diferentes pokémon que intentarán pararle los pies al equipo que controlemos, formado también por criaturas y no seres humanos.

"SI EL EQUIPO MUERE PERDERÁ TODAS SUS POSESIONES, PERO MANTENDRÁ SU NIVEL"

Avanzando

El sistema de juego es totalmente diferente a lo visto en los demás juegos de pokémon. Para quien no haya probado el anterior o *Shiren the Wanderer*[1], analizado el mes pasado y también creado por Chunsoft, básicamente engloba en el subgénero de los RPGs denominado *dungeon crawler*, es decir, avance por mazmorras.

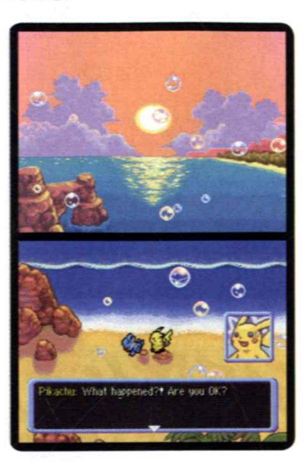
El sistema de combate es una mezcla entre los turnos y la estrategia. Si damos un paso con nuestro personaje, el enemigo dará

1 Al igual que éste, *Shiren* está desarrollado por Chunsoft, por lo que comparten la base jugable. 2. El que te conviertas en un pokémon u otro dependerá de lo que respondas a las preguntas que aparecerán al principio del juego. Sé sincero y obtendrás a tu pokémon afín. En nuestro caso salió Chimchar, un mono. Dieron en el clavo.

TIEMPO Y OSCURIDAD

Dos ediciones distintas de un mismo juego. Te contamos todas sus diferencias:

Al igual que en la edición anterior, *Pokémon Mundo Misterioso* se desglosa en dos juegos diferentes: *Exploradores del Tiempo* y *Exploradores de la Oscuridad*. Como ya os comentamos en el número anterior, las diferencias entre una y otra versión son imperceptibles, y sólo responden a alguna misión extra o, como mayor reclamo, varios pokémon que sólo pueden encontrarse en *Tiempo*, o en *Oscuridad*. Esta dualidad, que se lleva viendo desde el primer título de la serie, es el reclamo perfecto para aprovecharse al máximo de las posibilidades multijugador del cartucho.





Forma tu equipo y combate. Cuantos más seáis, más sufrirán los enemigos.



Los pokémon más duros se representan en el mapa con un sprite rígido y visible.



Recoger tesoros será una de las misiones disponibles en la aventura.



El primer combate. Sí, un Zubat y un Koofing no son muy amenazadores.

otro. Esto limita la movilidad, pero suma un punto de profundidad, dado que, según la posición en la que estemos –incluso las diagonales– podemos atacar al rival y hacerle más o menos daño. Las batallas son, sin embargo, por turnos: atacamos, recibimos un golpe, y vuelta a empezar.
Cómo no, pueden usarse tanto objetos como ataques mágicos, puesto que todo el universo pokémon ha sido transportado a esta nueva mecánica con bastante solvencia. No faltan ni las bayas, ni los ítems curativos, golpes como los placajes, pistola de agua o impactrueno, términos que ya forman parte de este universo.

Equipo pokémon

La historia vuelve a ponernos bajo los pies de un humano que se ha convertido en un pokémon[2]. Así, formaremos un equipo de rescate con una segunda criatura.

El desarrollo es por misiones, que obtendremos desde la ciudad principal, hablando con personajes concretos o simplemente visitando el tablón de anuncio de la ciudad. Los objetivos varían: pueden ir desde acabar con un pokémon que está causando estragos hasta rescatar a una criatura en apuros o misiones de escolta. Uno de los nuevos añadidos, los huevos, suelen ser el eje de muchas misiones.
La dificultad ha sido reajustada, de forma que es más sencillo que en el título anterior y, sobre todo, mucho más llevadero que *Shiren the Wanderer*, que era un auténtico infierno. Si el equipo muere perderá todas sus posesiones, pero mantendrá su nivel y el avance en la historia. Eso si no disponemos de WiFi Connection, ya que, en caso de que sí lo tengamos, podemos dar un aviso a un amigo que esté conectado para que nos rescate, sin perder nada en el proceso.

Poké-sprites

Con mirar las capturas podrás observar que no es precisamente un juego digno de ningún premio a su contribución a nivel tecnológico. Gráficos 2D simples pero atractivos, con animaciones cuidadas –para GBA– y unos fondos aceptables –para GBA–. Es funcional, eso es indudable, y la presentación en su modo historia, con diferentes pantallas animadas, ayuda bastante.

Pokémon Mundo Misterioso es, en resumen, una secuela continuista con respecto al original. No tiene grandes novedades en comparación con la primera entrega, así que, si no te gustó aquella, difícilmente lo conseguirá ésta. Lo mismo sucede a la inversa: si te encandiló la oferta del primer *Mazmorra Misteriosa*, no esperes ni un segundo más. Sin embargo, tanto en un caso como en el otro, es un título correcto que, sin mayor ambición, logra divertir bastante.





Varios Krabby tratando de explotar burbujas. Sólo en Nintendo DS.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	CHUNSOFT
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Pokémon por mazmorras generadas aleatoriamente y combates por turnos con algo de estrategia.

GRÁFICOS 6

Sprites correctos para cada uno de los pokémon. No es revolucionario.




SONIDO 6

Los efectos y las voces están bien, y la banda sonora no molesta. Tampoco se graba.

JUGABILIDAD 7

Avance por mazmorras aleatorias. No está mal, pero tampoco sorprende.

INNOVACIÓN 4

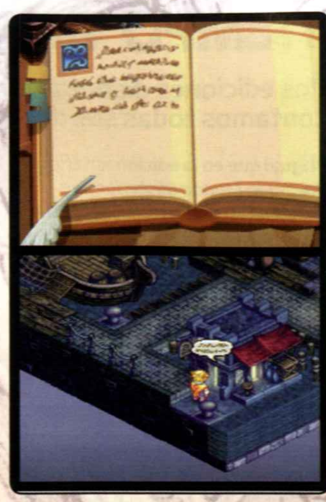
No explota DS en absoluto, si bien el online no está del todo mal. Lo mismo que hace dos años.

NG EN RESUMEN

Si te gustó el primero, se convertirá en un imprescin-dible. En caso contrario, óbviala: no tiene novedades de peso ni evoluciona el concepto, pero mantiene todo su




¡Magia! La historia del libro que transporta a un joven a un mundo fantástico vuelve a ser el eje de esta aventura. Ese chaval es Luso, el héroe.


La misión de nuestro querido protagonista es descubrir por qué ha sido transporado a Ivalice. Y el diario de arriba tiene toda la culpa.

FINAL FANTASY TACTICS A2

De vuelta a Ivalice, manteniendo las viejas costumbres

Lo que comenzó como un pequeño experimento[1] ha acabado convirtiéndose en una pequeña subsaga cuya calidad está fuera de toda duda. El primer *Final Fantasy Tactics* era un hueso duro de roer, pero tenía cientos de virtudes. *FFTactics Advance* para GBA supuso un punto de inflexión en cuanto a juegos de rol y estrategia en sistemas portátiles. Square Enix, con su "Ivalice Alliance"[2], lanza ahora *Final Fantasy Tactics A2* en DS y ha vuelto a conseguirlo. ¿Cómo? Manteniendo la base que hizo del anterior un producto tan satisfactorio.

La historia, de hecho, es muy similar: un joven se verá transportado a un mundo fantástico, Ivalice, tras tomar contacto con un viejo y polvoriento libro que estaba en una biblioteca. Ahora, su misión será volver a su tiempo, para lo que tendrá que investigar sobre cómo ha llegado hasta allí, viajando para resolver el enigma.

Es un RPG y eso implica una cosa: tópicos. Héroe de buen corazón, algo rebelde, un compañero gracioso pero poderoso, la damisela, etc. Narrativamente tampoco es un prodigio, al menos al principio. Pero tampoco importa. Lo verdaderamente destacable es que, como en *Final Fantasy XII RW*, a nivel jugable estamos ante un diamante en bruto. Como el original, *FFTA2* se enmarca en el género de los juegos de rol y estrategia. Esto significa que movemos a los personajes por un escenario limitado,



Las tiendas siguen presentes.



¿Ves ese mapa? Puede ser tuyo. Con las subastas podrás dominar zonas.

1 *Final Fantasy Tactics* fue el primero, para PlayStation, y nunca salió de EEUU. 2 *Final Fantasy XII Revenant Wings* también forma parte de esta alianza, es más, comparten mundo y bestiario. En *FFTA2*, también hay jueces, las mismas razas e incluso algún invitado especial... 3 Esto actúa de forma muy similar a los juegos de *Pokémon*, así que no necesita explicación.


Los combates juegan con debilidades y resistencias, como *Pokémon*.


Magos, guerreros e incluso ninjas. En Ivalice cualquier profesión es útil.


Desde el menú del clan veremos el trascurso de la aventura.





Esa chiquilla de pelo canoso es Adel. Una ladronzuela de mucho cuidado.

a través de 'casillas' como si de un tablero de ajedrez se tratase. Dependiendo del personaje y su profesión, tendrá más movilidad o menos y su rango de ataque variará. Hay una gran diferenciación entre los trabajos, es decir, oficios que pueden ejercer los personajes, teniendo habilidades propias cada uno de ellos. Cada personaje puede adquirir varios e ir cambiándolos en cualquier momento, consiguiendo dominar una cantidad cada vez mayor.
El elemento rolero es el habitual: subida de nivel, obtención de habilidades, una historia que hilvana los diferentes y numerosos combates, etc. Se prescinde de la exploración: para movernos, se utiliza un mapa con las localizaciones señaladas.

Objetivo completado

El desarrollo es por misiones. Para obtenerlas deberemos ir a una taberna de cualquier ciudad y aceptarlas, pagando por la información, siempre y cuando cumplamos una serie de requisitos. Cada una tiene su recompensa, y los objetivos varían, pasando por rescatar a alguien, llevar un objeto de un sitio a otro o simplemente acabar con un grupo de monstruos.

El elemento estratégico tiene mucho peso, como no podía ser de otra forma. Cada trabajo tiene poder sobre otros, así como cada elemento (fuego, hielo, electricidad) tiene ventajas sobre uno y es débil a otro[3]. Atacar por la espalda hace más daño, golpear a alguien desde las alturas significa un éxito casi seguro, etc. Las posibilidades son muy, muy altas, puesto que el rico sistema de juego no deja ningún cabo suelto ni ninguna posibilidad desaprovechada. En este aspecto se parece enormemente –por buscarle un similar en DS– a las dos entregas de *Advance Wars*. *FFTA2* es además un juego largo. Más de 30 horas son las que ofrece si la intención es sacarle el máximo jugo posible. Las misiones principales son sólo una pequeña parte de todo lo que encierra el cartucho, puesto que además de todas las secundarias, el juego incorpora otros alicientes de peso para aumentar su rejugabilidad.

PABLO *FFTA2* no sólo es un gran juego, sino, además, imprescindible. No lo dudes ni un segundo.

"DECENAS DE OPCIONES, MISIONES Y PERSONAJES"



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN/ S-E
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Secuela de uno de los mejores juegos de Game Boy Advance, ampliado y mejorado para Nintendo DS.

GRÁFICOS 8

No reinventa la rueda, pero es muy correcto. Los diseños y sprites en 2D tienen encanto.




SONIDO 8

Buenas melodías, algunas de ellas destacables. Los FX cumplen, sin más.

JUGABILIDAD 10

Decenas de opciones, misiones y montones de personajes... impresionante, redondo.

INNOVACIÓN 7

No usa demasiado la táctil ni explota las características de la portátil. Tampoco es negativo.

NG EN RESUMEN

***FFTA2* mantiene el nivel: tenemos lo mismo, mejorado y ampliado, añadiendo elementos jugables muy interesantes y una historia divertida. ¿Para qué más? Cómpratelo.**



88



Dame un abraaaazo
¿Recuerdas aquel osito que tanto querías y con el que dormías todas las noches? Pues ten cuidado. En el cementerio de mascotas, volverá para intentar matarte.

DEATH JR
ROOT OF EVIL
Si la Muerte es así, no nos importará que nos llegue la hora

Ya hace más de un año que llegaba a PSP la segunda entrega de *Death Jr.* Parece mucho, pero hay que reconocer que adaptar el título a Wii requiere un proceso más lento. Pero tampoco nos vamos a quejar, porque las aventuras de *DJ* nos han dejado bastante satisfechos.

La comparación más evidente que nos viene a la cabeza es el clásico *Rayman 2* para N64, ya no sólo por desarrollo, sino por el propio diseño y aspecto visual. Que surja esta comparación es algo bueno, ya que se trataba de un excelente plataformas; pero también es algo malo, porque los años transcurridos han sido muchos y da la sensación de que poco hemos evolucionado.

Si hay algo que nos encanta de *Root of Evil* es su excelente sentido del humor. La Muerte ha sucumbido a un enemigo mutante mientras pedía una hamburguesa con patatas; el problema es que esa amenaza ha sido liberada por su hijo DJ y su amiga Pandora[1], quienes intentarán detenerla. De este modo, atravesaremos infinidad de retos que mezclan las plataformas con la acción, ambientados en lugares tan esperpénticos como un cementerio de juguetes o el mundo de los gofres.



Death Jr podrá utilizar su fiel guadaña para destruir elementos del escenario.

Apunta bien

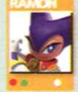
El juego requiere el nunchaco para poder controlar al personaje, ya que la gran mayoría del sistema de control se ha adaptado a los distintos botones. Salvo el sistema de apuntado, ya que al utilizar las armas de fuego podremos mover el Wiimando para apuntar a nuestro objetivo. DJ lleva una guadaña que, a priori, podría ser interesante controlar moviendo la mano, pero tras comprobar la cantidad de acción del título, esto hubiese supuesto demasiadas molestias para nuestras débiles muñecas.



¡Dale fuerte con el látigo! O prueba con el hámster de C4. Sólo si tienes ganas de juerga.

Lo único que empaña una divertida jugabilidad es la cámara, algo molesta por momentos al no situarse donde más nos favorece, y lo repetitivo que puede llegar a resultar su desarrollo, basándose prácticamente siempre en las mismas situaciones.

Técnicamente está a buen nivel, aunque, pese a las mejoras, se nota su pasado portátil. Posiblemente se trate de una de las mejores ofertas en cuanto a plataformas y acción de la Wii, y deja patente que hay potencial para explotar el género.





1 Bueno, "amiga", porque nuestro protagonista se ve que quiere tema. Otra cosa, que no entendemos, es cómo es posible mantener una relación con un esqueleto. 2 Eso sí, gracias a los dos personajes, será posible jugar en cooperativo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EIDOS
ESTUDIO	BACKBONE
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Plataformas, disparos y humor negro. Conviértete en el hijo de la Muerte y lucha contra un mutante vegetal.

GRÁFICOS 7

Sin destacar en exceso al ser una adaptación de PSP, mantienen un buen nivel.




SONIDO 6

La banda sonora es buena, pero sin excesos. Destaca sobre todo el trabajo de doblaje (en inglés).

JUGABILIDAD 7

Ojalá este juego sirva como ejemplo a seguir en el futuro para el género de plataformas.

INNOVACIÓN 6

Tiene ideas muy buenas, pero tampoco hay nada que no hayamos visto antes.

NG EN RESUMEN

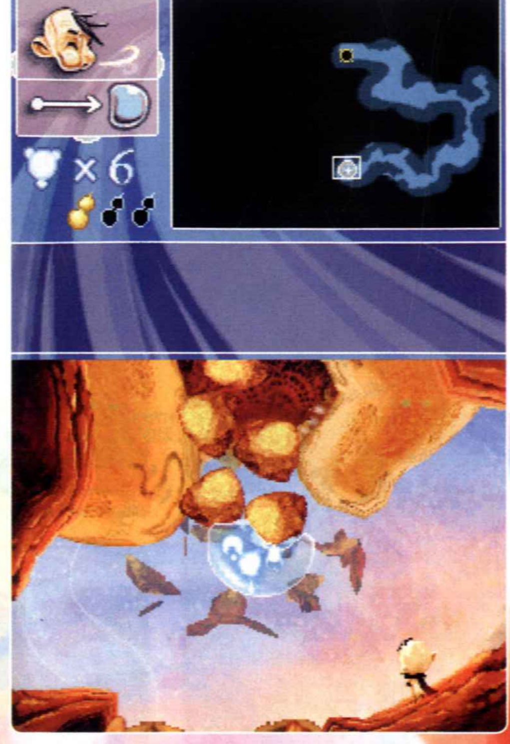
Death Jr. **es una de las entradas más fuertes en las plataformas. Tiene sus defectos y se nota su pasado, pero resulta divertido y recomendable.**







Corta la burbuja para introducirla por rendijas pequeñas. Después podrás juntarla de nuevo para resolver puzles.



Evita las rocas que caen, ya que no sólo destrozarán tu burbuja, sino que impedirán tu avance a nuevas zonas.

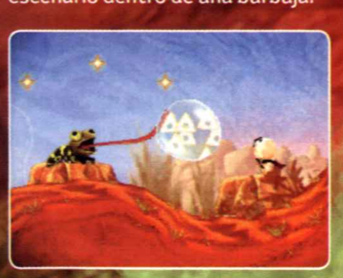
SOUL BUBBLES

Explotando la burbuja de los convencionalismos



Estos caminos al principio son normales, pero luego se complican.

Crear nuevos conceptos es algo que sólo está al alcance de muy pocos estudios, pero Nintendo DS está facilitando el hecho de que los más pequeños grupos de desarrollo sean capaces de sacar adelante productos que, si bien no reinventan la rueda, sí que sorprenden por su capacidad de síntesis: coger un poco de aquí, otro poco de allá, y formar una mezcla ganadora. *Soul Bubbles* es uno de esos títulos. La premisa es muy sencilla: debes asumir el control de un guardián de almas y llevarlas de un punto a otro del escenario dentro de una burbuja.



Hay mucha variedad de obstáculos: corta la lengua de la rana para liberar la burbuja.

Simple, al menos en el planteamiento que nos propone. Pero... ¿cómo? Pues soplando.

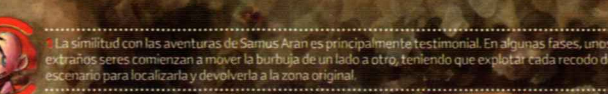
Soplar es la acción principal y la que realizamos en todo momento con el personaje. Arrastrando el soplido hacia la burbuja en la zona táctil, arrastramos la burbuja y debemos evitar que se golpee con partes del escenario como pinchos. La burbuja es modificable al cien por cien: podemos cortarla en otras más pequeñas para pasar por zonas de poco espacio, luego volver a juntarla para activar puzles, y así sucesivamente.

El diseño de los niveles es exquisito, comenzando desde los aspectos más sencillos –ir de un punto A a un punto B– hasta presentar otros mucho más laberínticos, en la misma línea que nos propuso *Metroid*[1]. Los obstáculos a sortear también son muy numerosos, aunque, por suerte, gracias a una serie de máscaras –que dan poderes especiales– las cosas se hacen mucho más llevaderas.

Un mundo de color

Soul Bubbles es, fácilmente, uno de los juegos de DS más atractivos a nivel visual. Los escenarios son un deleite para la vista, las animaciones están cuidadísimas y en general, a nivel artístico, es un juego irreprochable, lleno de vida y color, a lo que también contribuye su simple pero correcto apartado sonoro. Indudablemente, Mekensleep, su desarrolladora, ha logrado con *Soul Bubbles* no sólo un título muy digno, sino, además, dotado de mucha personalidad. Fresco, innovador y muy divertido. Este híbrido de puzle, plataformas y aventura es justo el título que Nintendo DS necesitaba antes del verano. ¡Compra obligada!

PABLO



1 La similitud con las aventuras de Samus Aran es principalmente testimonial. En algunas fases, unos extraños seres comienzan a mover la burbuja de un lado a otro, teniendo que explotar cada recodo del escenario para localizarla y devolverla a la zona original.



ENDETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	MEKENSLEEP
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Arrastra una burbuja por el escenario, soplándola de un lado a otro del mismo. ¡Diversión!

GRÁFICOS 8

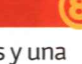
Escenarios preciosistas y una buena mezcla de 2D y elementos 3D. Una gozada.




SONIDO 7

Los efectos de sonido son muy simples, pero tienen mucho encanto. Lo mismo la BSO.

JUGABILIDAD 8



40 fases diferentes. Un híbrido de aventuras, plataformas y puzle. Y funciona de maravilla.

INNOVACIÓN 8

Un concepto no nuevo, pero sí muy original. Explota la táctil y por momentos el micrófono.

NG EN RESUMEN

Uno de los juegos más satisfactorios que hemos jugado en DS en mucho tiempo. Original, divertido y con mucho encanto. Merece la pena, y mucho.

82



Escribe cosas Las runas se dibujan aquí, y cuanto más se parezcan a las originales, más efectivas serán. El stylus raramente falla.



Querrás la ficha verde para hacer caer el escudo azul. Ahora, a luchar de verdad.



No hay tiempo para animaciones de personajes, esto son combates visuales.

DOODLE HEX

La soledad del dibujante de runas

¡Combate entre hechiceros! ¡Llameantes encantamientos del infierno! ¡Planetas alineados para ritos arcanos! Todo esto suena muy, muy emocionante. Siempre y cuando seas un *Doodle Hex*, un personaje que reimagina las batallas épicas, creando una mezcla entre un cuadernillo Rubio y una barra de sushi.

Imagínate una zona de combate dentro de un local de comida japonesa. Dos magos se disponen a combatir, cada uno a un lado de la mesa, esperando pacientemente a que los platos se pongan frente a ellos para realizar un hechizo que impactará directamente en la cara del rival. Esto es *Doodle Hex*, un juego de estrategia y precisión, en el que habrá que calcular el momento justo para pulsar el botón para que el daño de la habilidad sea el óptimo. Cada hechizo aparece a una velocidad diferente, y aquí entra la precisión, teniendo que ajustar al máximo los movimientos para alcanzar el objetivo con certeza.

No tan rápido

Suena confuso (pensábamos que quedaría un poco más claro con el ejemplo del sushi), y eso que sólo es lo básico. *Doodle Hex* se define como un *beat'em up* y la idea es derrotar al rival. Ganará el mejor de tres rondas, y cada victoria te proporcionará una nueva runa para el terreno de batalla. Los ataques básicos son débil, fuerte y atontamiento, que se unen a otros más complicados y runas que proporcionan efectos como recuperar vitalidad.

Pero qué diablos está haciéndole el cerdo al conejo. ¡Cerrad los ojos, niños!

Nos recuerda al excelente *Zendoku*, el juego de combate basado en Sudoku, ya que implica que te pienses detenidamente los movimientos para obtener la victoria. Al igual que Zendoku, el modo para un jugador es más bien un campo de entrenamiento, si bien cada rival está perfectamente diseñado para hacerte explotar el sistema de combate. La gran pregunta es si tienes tiempo para aprenderlo todo: unas runas son algo tontas, otras, sin embargo, te dan un paso en el camino hacia la victoria. Sólo hay una cosa segura y es que *Doodle Hex* cuenta con un sistema fresco que, como indica su nombre, aboga realmente por la realización de Doodles, es decir, garabatos.

MATTHEW

1 Cada personaje busca cumplir su gran sueño. El muñeco de vudú Samedi está interesado en revivir a su hermano muerto, el genio Djin quiere ser gánster, mientras que Nigel Gizmo Carruthers aspira a usar su nuevo robot. Y pensar que antes la única motivación que necesitábamos era rescatar a una princesa...



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN
ESTUDIO	TRAGNARION
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

En Hogwarts, esto... del Instituto de Runas, los jóvenes combaten entre sí usando un lápiz para dibujar runas.

GRÁFICOS 5



En realidad, sólo nos fijamos en la zona táctil y no en los artworks[1] de arriba.




SONIDO 6

Cada personaje tiene su tema. Nos recuerdo a Monkey Island, con su única melodía.

JUGABILIDAD 8

Un juego de lucha muy básico pero con un sistema de combate genial.

INNOVACIÓN 8

Es difícil explicarlo con palabras, pero cuando juegas sientes que realmente es algo nuevo.

NG EN RESUMEN

Más que un juego completo, parece una nueva fórmula para un juego de lucha aún por explotar del todo. A ver lo qué consiguen hacer con la versión para Wii...

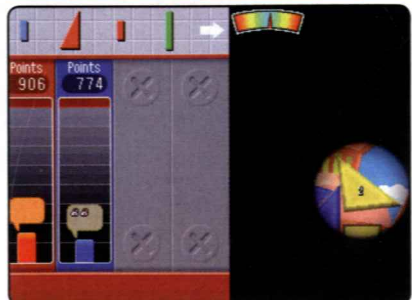




Construcciones sólidas Es muy importante fijarse en los números para ver cuán sólida es la construcción.



Fijaos qué mono encima de la torre. En esta fase tendremos que juntar piezas amarillas para avanzar.



Este tipo de pruebas pueden resultar exasperantes, ya que no ves bien donde sitúas tus piezas.

El objetivo del juego es apilar, ¿no? Pues...



TSUMIKI
LA TORRE INFERNAL

La geometría del caos

Quién nos iba a decir que muchos años después de *Tetris* y su original planteamiento íbamos a seguir sorprendiéndonos con juegos de puzle tan originales como éste. *Tsumiki* es una propuesta fresca dentro de este género con un concepto novedoso y con unas mascotas que denotan claramente la procedencia del título.

Pese a lo que pueda parecer, el objetivo de *Tsumiki* no será el construir una torres altísimas, sino elevar a unos seres alienígenas con pinta de ratones supermonos a lo más alto construyendo estos muros de geometría aplicada.

Los distintos niveles[1] y pruebas que nos presentará prometen mantenernos enganchados durante una buena temporada, y el reto que nos presentan hacen que no sea particularmente fácil conseguir nuestros objetivos, sobre todo cuando estos son muy específicos y el tiempo juega en nuestra contra.



En la parte superior izquierda está la razón de por qué no llega la pieza necesaria.



Los escenarios son variados, aunque eso no influye en su desarrollo.

Encajando la pieza

La mecánica de *Tsumiki* es tan simple como lógica. Tendrás que encontrar los lados de las figuras geométricas que mejor encajen para construir las torres sin que se caigan. La pantalla en vertical nos proporciona una mejor vista a la hora de construir las torres, pero quizá la falta de muros en los lados de la misma hace algo engorroso la tarea cuando el reto es mayor.

Se echan en falta también mayor variedad de colores y de formas geométricas con las que conjugar, así como modos de juego que puedan expandir la experiencia. De igual forma, se nos ocurren unas cuantas ideas que podrían hacer de *Tsumiki* un gran rival para el WiFi de *Meteos*, y que no se ha explotado esta vez.

Tsumiki es una rareza. Un juego que llega a nuestro país de manera extraordinaria. Pese a que pudiera haberse mejorado en algunos aspectos, la originalidad sigue primando por encima de todo, y, como dijimos al principio, nos sorprende que una mecánica tan antigua como la del *Tetris*, siga resultando tan fresca como siempre.

ÁLEX



1 Pese a ser algo repetitivos, su planteamiento es bastante original, teniendo que juntar piezas de distintos colores para avanzar antes de alcanzar los objetivos, por lo que no sólo jugarás contra el tiempo, sino también contra el espacio.

EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NOBILIS
ESTUDIO	RED ENTERTAINMENT
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Puzle original en el que la base del género es sólo el principio para algo mayor: ¡salvar ratoncitos supermonos!

GRÁFICOS 6

Son básicos, pero tratándose de figuras geométricas no podían aspirar a mucho más.





SONIDO 6

La música es repetitiva a más no poder, pero es pegadiza como ella sola. ¡Cuidado!

JUGABILIDAD 8

Arrastrar las piezas con el lápiz funciona de maravilla. Girarlas con eficacia es toda una proeza.

INNOVACIÓN 8

Pese a que vemos la estructura del *Tetris* por todos lados, *Tsumiki* logra reinventar la rueda.

EN RESUMEN

Hemos disfrutado de *Tsumiki* y de sus intrincados niveles. Pese a ser algo repetitivo, se trata de uno de los puzles más frescos de Nintendo DS.

74

"Reconócelo: siempre quisiste inventar tus casos en *Ace Attorney* y *Ally McBeal*"
PHOENIX, DE SUS CENIZAS A TUS MANERAS PÁG 76

UNIVERSO

NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

www.ngamer.es

Una edición más de las 20 experiencias Nintendo, esa parte de la revista que acaba siempre arrugada y llena de huellas de la de tonterías que hay que enseñarles a los colegas.

Aunque seguro que también querréis compartir el reportaje de *Phoenix Wright*, con tres formas distintas para que intentéis inventaros unos juicios más absurdos que los de verdad (¿de verdad sois capaces?).

Si no, podríais plantear la crónica de la Wii Copa como cuando repasabais las jornadas de la Eurocopa en el bar (gritando y tal). Lo mismo para *Mario Kart*, sólo hay que cambiar a Alonso por <inserte personaje favorito o Mii.

Si, por el contrario, tus amigos son raritos y no disfrutan de todo esto (porque lo son ellos, claro), seguro que el fórum, con todas esas cosas de tus iguales, es la parte que deseas devorar.

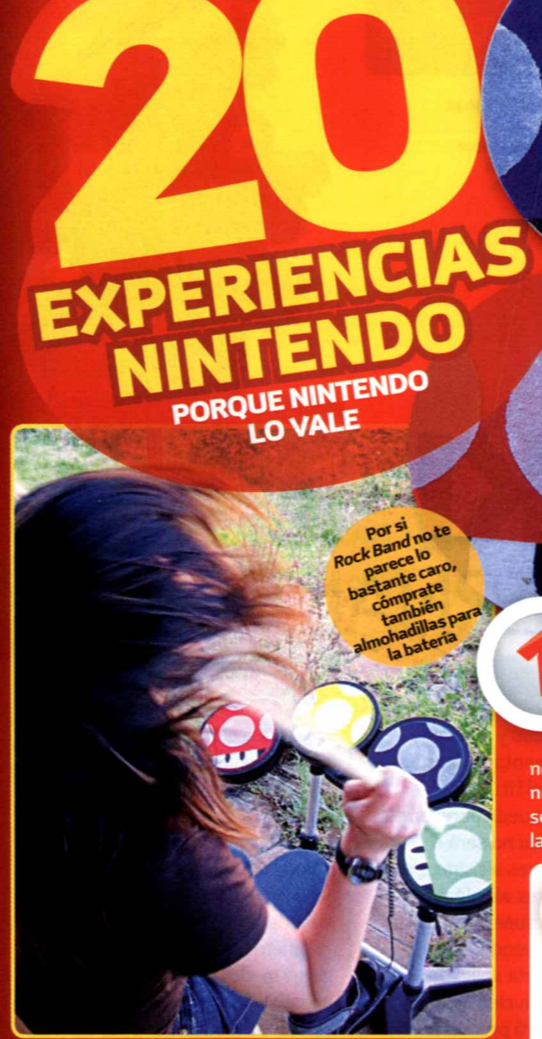


TORNEOS PÁGINA 78
Super torneo MK veraniego para quemar rueda. Y crónica de NGamer (o Croacia) en la Wii Copa.

ÍNDICE

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

PORQUE NINTENDO LO VALE



Por si *Rock Band* no te parece lo bastante caro, cómprate también almohadillas para la batería

1 LOS CHAMPIÑONES DEL ROCK

Personaliza tu batería de *Rock Band* con estas coloridas almohadillas de champiñones. Una pena que no se pueda personalizar la versión del juego para Wii con nuevas canciones descargables, pero sin duda ésta es la segunda mejor opción. Estate atento a eBay por si se pone a la venta el próximo paquete[1].

2 LOS RUIDOS DE KK

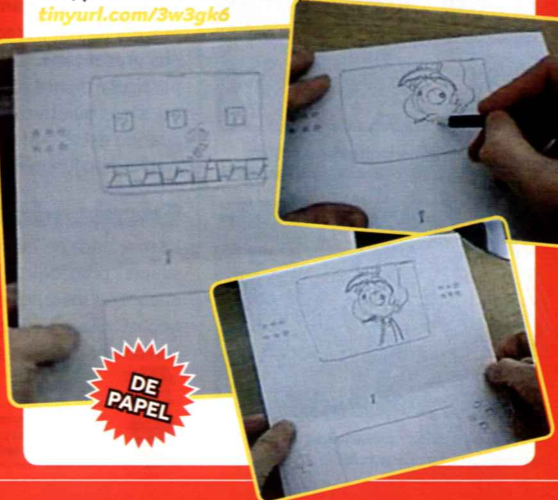
Puedes hacer sufrir a tus tímpanos con los berridos de KK Slider cada sábado por la noche. Seguramente, los habitantes más antiguos de *Animal Crossing* ya hayan escuchado sus melodías, pero ésta es nueva para nosotros. Son todas las canciones tocadas a la vez; es el sonido de un cerebro que se derrite después de JUGAR DEMASIADO A *ANIMAL CROSSING*.

tinyurl.com/6lr4eo

3 PAPER MARIO DS

¿No tienes suficiente dinero para comprar una DS Lite? Para hacerte una de éstas, sólo necesitas un lápiz, un folio, habilidad artística, una cámara digital y un programa de edición de vídeo. Seguramente sea más fácil ahorrar para comprarte la real, pero es mucho menos impresionante.

tinyurl.com/3w3gk6



"Tan intenso que echarás en falta el pack de frases del mes pasado"
TORNEO MARIO KART WII PÁG 78

NINTENDO



4 TROFEO DE ALFABETIZACIÓN POKÉMON

Ayuda a recuperar el viejo arte de la escritura de letras con estos telegramas-trofeos de *Pokémon*. Por ahora, sólo están disponibles en Japón, donde se venden por lo que serían unos 13 euros.
www.pokemon.co.jp



¡UN PIKACHU SIN CARA!





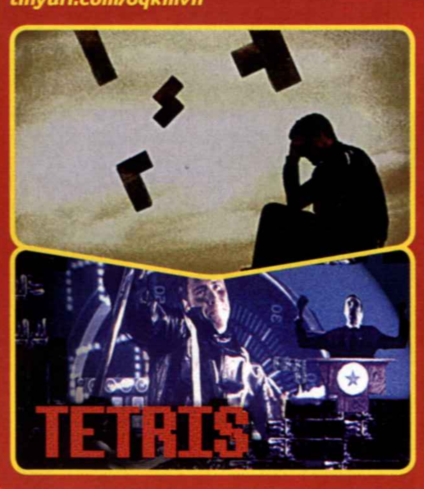
Alex solía trabajar en una tienda de costura, pero nunca hizo nada tan guay

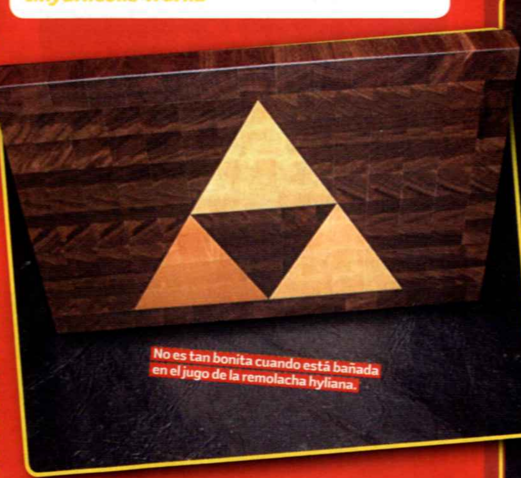
5 FUNDA RETRO PARA DS

Estas fundas para la Nintendo DS hechas a mano son geniales, y no podrás encontrar en ninguna tienda nada ni la mitad de molón. De hecho, no las encontrarás en ningún lado, porque la persona que las fabricó ya las ha vendido todas, pero estate atento a su tienda online para ver si las vuelve a tener disponibles.
tinyurl.com/4fdfna

6 TETRIS: LA PELÍCULA

¿Cómo haces una película con lo imposible? Piezas de *Tetris* que son naves tripuladas y de propulsión; una historia de dos hermanos y un desafortunado accidente, además del obligatorio escarceo amoroso y de un villano con barba. ¡Preparaos para la aventura!
tinyurl.com/6qkmvn





No es tan bonita cuando está bañada en el jugo de la remolacha hyliana.



7 TABLA DE COCINA DEL PODER

Hecha a mano con madera real, esta tabla de cocina de la Trifuerza saca a relucir su mejor cara cuando está llena de trozos de vegetales o rodajas de pescado. O, por 73€, tal vez prefieras colgarla en tu habitación.
tinyurl.com/53lv3y

8 VASO DE ZELDA

Posiblemente sea como los que se usan en los grandes banquetes de la familia real de Hyrule. O tal vez Ganondorf beba sus Fantas[2] en uno de éstos mientras sueña con dominar el mundo.
tinyurl.com/3vfqnu



Cuidado con él: valen diez euros cada uno (no los tires)

1 También es posible que prefieras esperar hasta que *Rock Band* esté disponible en nuestro país. 2 Pero no creas que es un debilucho por ello; Ganondorf mezcla su Fanta con lágrimas de huérfanos.



9 NES DE MADERA

¿Es éste el tan rumoreado nuevo aspecto de DS? Nos gustan las curvas retro de esta NES tuneada, aunque debemos admitir que no nos gusta la idea de clavarnos astillas de la cruceta.
longhornengineer.com/Projects/NESpV3





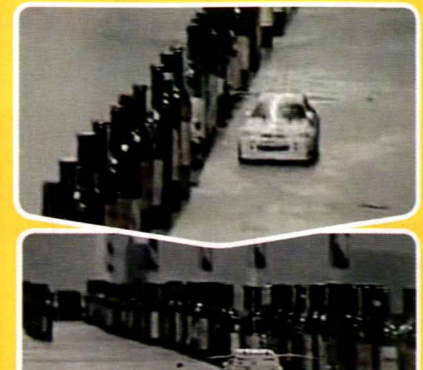


Portátiles de madera. ¿Por qué no las hará Nintendo?

10 MARIO EMBOTELLADO



Éste es genial: el famoso tema principal de Mario representado gracias a una gran hilera de botellas de vino, que producen las notas correctas al tocarlas con la varita que está unida a un coche de radiocontrol. Esperamos que las hayan reciclado después.
tinyurl.com/6r9c28



11 SKINS ARTÍSTICAS PARA DS



Muchos jóvenes que viven lejos de su hogar reciben los habituales paquetes con suministros que les envían sus familias, de vez en cuando con alguna cosita hecha a mano. En este caso, tenemos un gorro muy simpático con forma de Goomba. ¡Ideal para salir a ligar! **gelaskins.com**



Además de ser único, te mantiene la cabeza calentita

12 GALAXY WII

Ramon Stokes, quien se ha hecho famoso por sus extraordinarias modificaciones de consolas, nos presenta ahora esta creación de *Super Mario Galaxy*, una escultura de color que, además, reproduce juegos de Wii. Aunque tampoco creemos que te arriesgases a usarla, ya que alcanzó los 2.250 dólares en una subasta.
morpheonmods.blogspot.com





¡GENIAL!

13 SKINS DE DS CON ARTE



Estas excelentes skins para DS valen unos 20 dólares (13Ð), pero desde luego son más baratas que comprar una auténtica obra de Van Gogh o Picasso. Una buena forma de demostrar tu aprecio por el gran arte de los juegos Nintendo.
gelaskins.com

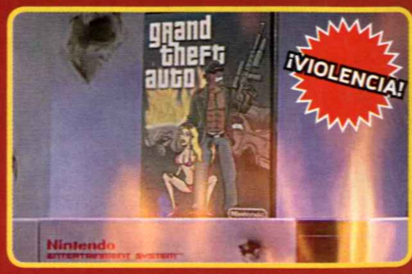


Estas skins también cubren la parte trasera de la DS; todo un detalle.



14 GTA NES

¿Y si *Grand Theft Auto* hubiese salido a la venta 10 años antes? Este anuncio falso de los 80 promocionando *GTA* para NES es una maravilla cómica. Aunque no estamos tan seguros de que la superestricta Nintendo de aquella época hubiese dado su visto bueno...
collegehumor.com/video:1812127



¡VIOLENCIA!

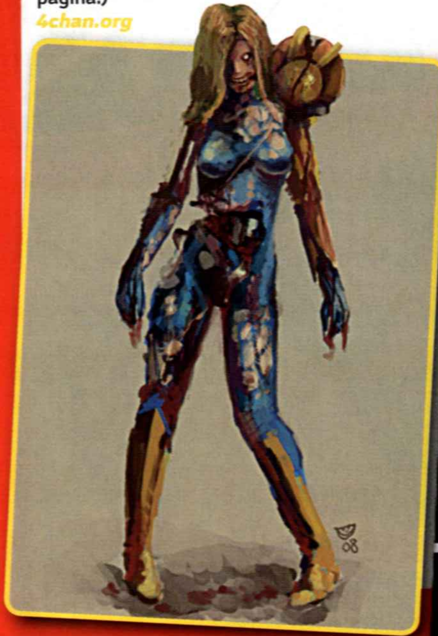




¿Será muestra de un nuevo estilo artístico para los próximos juegos de Nintendo?

15 ZOMBIES!

¿A que molaría que hiciesen un crossover entre Nintendo y *Resident Evil?* Como *Mario & Sonic*, pero con cadáveres y escopetas. Puede que sean unos dibujos algo desconcertantes. (Requiere registro en la página.)
4chan.org



16 HARRY POTTER FAMICOM

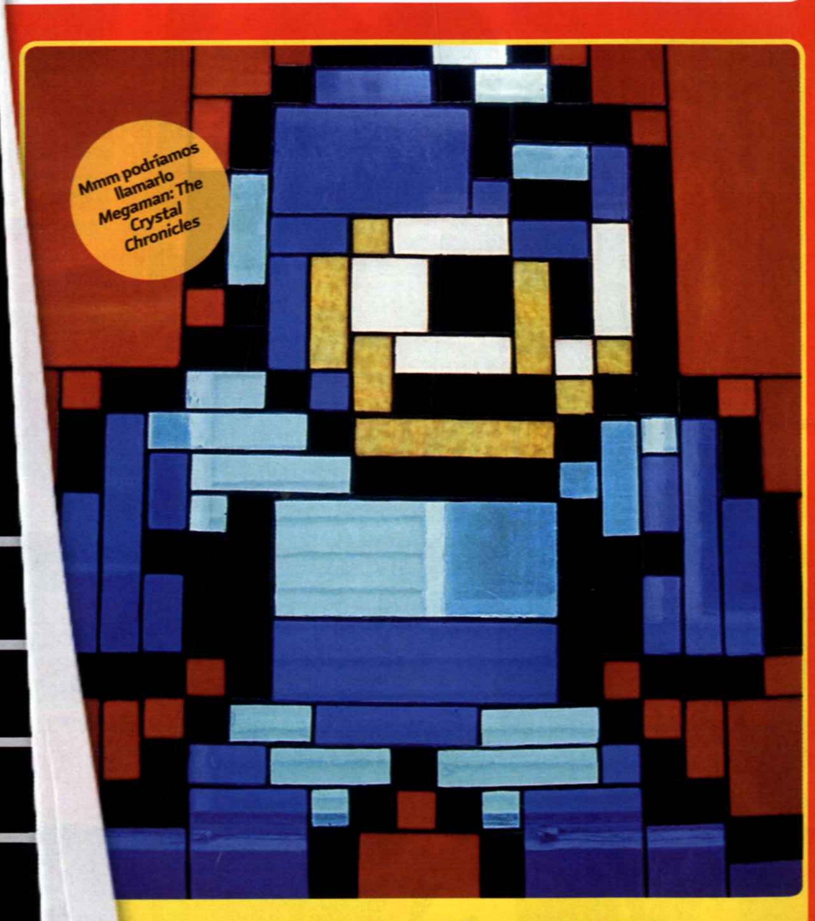
EA vende unos nueve millones de copias de cada entrega de *Harry Potter* entre todas las consolas, pero sin duda están perdiendo una gran oportunidad. ¿Y los aficionados a las consolas retro? Aquí tenéis un shooter para Famicom basado en *Harry Potter*, para mostrarles el buen camino. Preparaos para la banda sonora...
tinyurl.com/4mlgju



Basado en esas escenas de la película en las que está montado en una escoba disparándole misiles a los monstruos. Ya, claro...

17 CORBATA GUITAR HERO

No sabríamos decir si es genial u horrible. No nos importaría llevarla, a menos que alguien se ponga a intentar tocar *Knights of Cydonia* en nuestro pecho. De todos modos, si eres lo bastante guay/idiota para llevarla, estas corbatas valen 30 dólares (18€) en **tinyurl.com/5geddj**.



Mmm podríamos llamarlo Megaman: The Crystal Chronicles

18 LA CASA DE WARIO

Durante un reciente viaje a San Francisco, nos llamó la atención esta enorme mansión y acabamos convencidos de que aquí es donde vive Wario. Bueno, a fin de cuentas, tiene trozos púrpura. Aunque no nos atrevimos a llamar a la puerta para descubrirlo.



¿Qién vive en una casa así? Seguramente no sea Wario.

19 CRISTAL TINTADO DE MEGAMAN

¿Cristal tintado? ¡Obra del diablo! Se supone que el cristal debe ser transparente; o tal vez marrón o verde, según el tipo de brebaje que contenga en su interior. Aún así, cuando el resultado es tan impresionante como este, no podemos sino admitir que hay un lugar en el mundo para el cristal ornamental de muchos colores. Alguien debería ponerlo en las ventanas.
tinyurl.com/37z5sz

20 METROID FAN

Todo el mundo está deseoso de ver un nuevo *Metroid* en 2D; hay quienes lo desean tanto que han empezado a hacer el suyo propio. Échale un ojo al tráiler. Es bueno, pero ojalá se hubiese encargado Nintendo del diseño.
tinyurl.com/5x4hou



¡BARATO!

CONCURSO SMASH BROS. BRAWL

MIL DIBUJOS

Ha sido muy, pero que muy duro elegir a los ganadores de lo que se ha convertido en el concurso de dibujos más grande que la redacción haya visto. Montones de dibujos se han apilado en nuestra oficina, y los hemos visto todos. Nos habría gustado premiar a todos y cada uno de ellos, pero los premios y el espacio es limitado, así que aquí están los ganadores.



Naesala- Elena Buzón

Samus - David Jimenez


Samus Aran - Loles Romero



Rash de Battletoads- Carolina Lopez

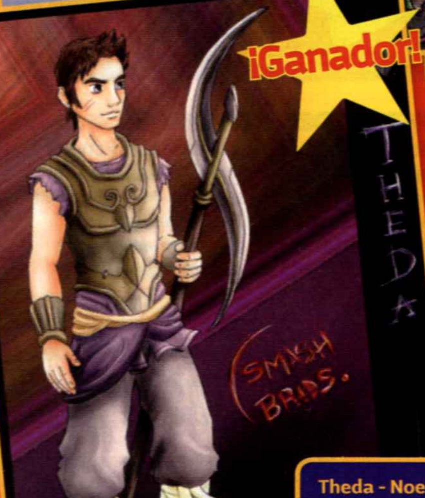

Arenis - Juan P. González


Fox - Miguel González

Wit overload.

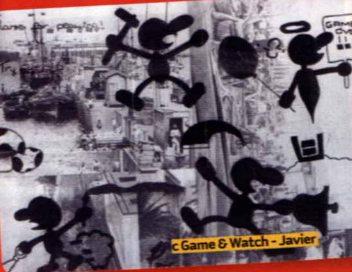

Leon - Albert Martínez


Peach y Toad - Toni Aragonés





Blaze - Judit Alvarez


c Game & Watch - Javier

Theda - Noelia García: ***Premio al personaje inventado. 1 Consola + Super Smash Bros Brawl.*** Su nombre es Theda y el dibujo incluye una sere de características que hacen a este personaje único.



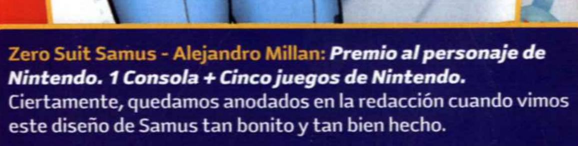


Cooking_Mama-María Martínez



Wario - Raquel Gonzalez

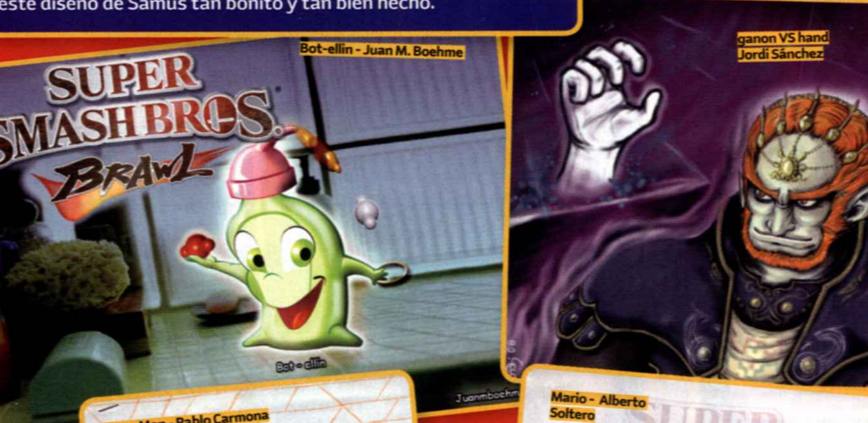
Kirby - María Vicente



Zero Suit Samus - Alejandro Millan: ***Premio al personaje de Nintendo. 1 Consola + Cinco juegos de Nintendo.*** Ciertamente, quedamos anodados en la redacción cuando vimos este diseño de Samus tan bonito y tan bien hecho.



Wario_Picachu-Oriol Rello



Bot-ellin - Juan M. Boehme

ganon VS hand Jordi Sánchez



Mega Man - Pablo Carmona

Mario - Alberto Soltero

Wapeach-Leticia García.

Travis - Juan J. Rey



Skull Kid - Laia Arevalo: ***Premio al personaje de Nintendo. 1 Consola + Super Smash Bros Brawl.*** "La melancolía que desprende Skull Kid, con las hadas revoloteando a su alrededor, los tonos oscuros que le envuelven... "

ROBANDO PROTAGONISMO

CREA TU PROPIO WRIGHT

Tal vez Mia se apellide Fey, pero desde luego que no es nada fea.

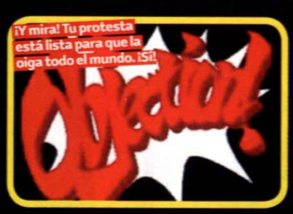
Tres sencillos pasos para jugar a ser Dios con *Phoenix Wright*...

¿Alguien entre los presentes no sueña con convertirse en el nuevo ídolo de los desarrolladores de videojuegos? Aunque varios años de estudios sobre programación se interponen entre nuestra gloriosa meta y nosotros, ciertas almas caritativas de Capcom están trabajando arduamente para que probemos las mieles de este control creativo, concretamente, con *Phoenix Wright*. Tal vez suene algo vacío, como si se tratase de una tienda que sólo vende figuritas del Chiquilicuatre, pero el mundo de 'haz tu propia aventura Wright' está en pleno auge. Así pues, seguidnos mientras visitamos las tres opciones más populares. ¿Alguna protesta? Pues empecemos.

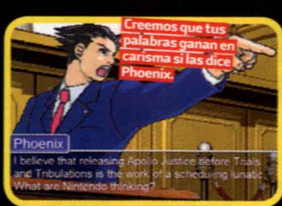
Opción 1 GENERADOR DE PROTESTAS

Es, con diferencia, la opción más fácil; este Generador de Protestas reutiliza los icónicos gritos de Capcom y, simplemente, les añade vuestros diálogos. Ideal para hacer bromas en los foros: sólo tienes que escribir el motivo de tu protesta y dejar que nuestro amigo el pelopincho haga su trabajo y la suelte. Puedes incluso determinar la respuesta que recibes con varios personajes. Imagínate la garra que tendría decir esto: '¡Creo que lanzar Apollo Justice antes que Trials and Tribulations debería estar castigado por la ley!' si la gritase el grandioso von Karma; y si Edgeworth no consigue que la gente preste atención a tu postura pro-Tingle, ¿quién lo hará? Esperamos ver los foros de NGamer llenos de protestas después de que visitéis la siguiente dirección: ***http://objection.mrdictionary.net/***

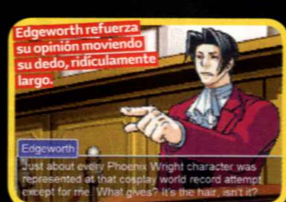
Saca toda tu lógica, ingenio y mala uva para idear una gran frase.



¡Y mira! Tu protesta está lista para que la oiga todo el mundo. ¡Sí!



Creemos que tus palabras ganan en carisma si las dice Phoenix.



Edgeworth refuerza su opinión moviendo su dedo, ridículamente largo.

A ver si te atreves a poner palabras en la boca de Franziska von Karma...

Opción 2 PROGRAMAS CASEROS

Conseguir un editor de casos funcional se ha convertido en el Santo Grial para los sabios de la tecnología que están en ***http://court-records.net***. En el último año se ha hablado mucho sobre *Phoenix Wright: Case Maker*, un programa diseñado por el usuario MechaBowser. Aunque el programa se encuentra en una etapa prematura (interactuar con las pruebas provoca que se cuelgue), su flexibilidad nos incita a esperar mucho de él.

Para utilizar este creador de casos, hace falta atacar dos frentes. Primero, creas una base de datos de elementos de Wright que queremos que aparezcan en el juego; en segundo lugar, aprendes a escribir los comandos de acción que compondrán la estructura de tu caso. Piensa que es como una gigantesca serie de puertas lógicas, donde si el personaje X hace Y, el pelo del personaje Z explota. Suponemos que crear las decisiones paso a paso es un proceso bastante similar al que sigue Capcom; al empezar, asusta, pero cuando lo dominas te sientes genial. Si es que es igualito al real; estamos ansiosos por ver terminado el programa.



A medida que resuelve el caso, Mia desvela su arma secreta, o mejor dicho, sus armas.



A MechaBowser le inspiró ver Shark, suponemos.







Opción 3 EL CREADOR DE CASOS DE CAPCOM

Desarrollado por Capcom para promocionar la llegada de *Phoenix Wright* al PC, este generador de casos online no te permite diseñar un caso entero y jugable, sino que se centra en crear pequeños escenarios narrativos que comparten aspecto con los reales (en realidad son películas interactivas en flash). Así que, a diferencia de la opción casera, aquí no hay múltiples rutas, pero sí se beneficia del tener acceso a la librería oficial de elementos de los juegos y un interfaz mucho más accesible (sí, incluso en japonés).

Al igual que con los programas de edición de vídeo para PC, todo el proceso gira en torno a colocar escenas individuales en una franja temporal. Con las opciones disponibles puedes replicar todas las escenas de los juegos (salvo la selección de objetos), aunque eso sí, deberás enfrentarte a los textos japoneses para conseguirlo. Antes de poder utilizar el programa (en ***Http://editor.pc-saiban.jp***), necesitarás abrirte una cuenta con Daletto, para lo cual deberás introducir un nombre japonés falso y prometer la sangre de tu primogénito. ¿Ya está? Bien. Aquí tenéis una pequeña guía para utilizarlo:



A) Línea temporal: el orden en el que se reproducirá tu guión. Arrastra los cuadros para cambiarlos de sitio.

B) Nueva escena: así se crea un nuevo cuadro. Al seleccionar esta opción puedes elegir entre una escena de personaje, una animación del juicio (el revuelo de la multitud) o una melodía.

C) Diálogo: no puedes poner muchas palabras en cada línea, ya que está pensado para utilizar hiragana, así que si quieres una conversación larga tendrás que utilizar varios cuadros.

D) Expresión: aquí se controla el comportamiento en pantalla del personaje. En la primera columna eliges una animación de inicio (un buen golpe con la mano debería atraer la atención) y en la columna central seleccionas la pose.

E) Probar la escena: pulsando aquí, los cuadros se sucederán tal y como lo harían en la película final.

F) Reproducir película: adivina.

G) Subir: estará disponible online. Acuérdate de apuntar la dirección para compartirla con los amigos.

CREADOR DE CASOS: LA ERA DE PHOENIX WRIGHT



Nuestro hombre, Phoenixin, con su habitual expresión tristona.

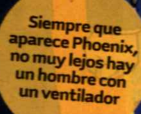


Mia estará calmada y segura de sí misma. No en vano lleva en esto desde que tenía 13 años...





Edgeworth infunde el miedo en su archi-rival con su confiada pose de diálogo.


Siempre que aparece Phoenix, no muy lejos hay un hombre con un ventilador



"¿Pero se ha enterado usted de algo, Señoría?" segura de sí misma. No en vano lleva en esto desde que tenía 13 años...



Culpables como el pecado... ¡a la hoguera con ellos!



Esa pose ya no tiene ningún sentido, se siente...

¡LLEGAN LOS TORNEOS!

KART O MOTO

NGAMER: TORNEO MARIO KART



Más de una semana de caos contínuo, quedadas infructuosas, desconexiones y mucha diversión



LOS CAMPEONES DE NGAMER

Desde el oscuro inframundo del foro resurgen tres campeones

Pebol:



Nuestro campeón nos cuenta sus claves para ganar el torneo y sus impresiones sobre el nivel disputado: "Ha estado divertido, a algunos de los participantes ya les conocía y tienen bastante nivel. El nivel del torneo ha sido más o menos elevado sobre todo en la final, que pese a todo ha estado bastante disputada.
Desde que tengo el juego he practicado bastante, me uní a un clan llamado FV en el que practicamos casi todos los días y gracias a eso he mejorado bastante y por suerte he podido ganar el torneo". Felicidades, Pebol.

50BoY:



Este corredor está a la cabeza en el hilo "El mejor corredor de NGamer, y en este torneo ha demostrado estar a la altura. Aunque no hemos conseguido declaraciones de 50BoY, estamos seguros de que ha disfrutado mucho del torneo. No faltan palabras de alabanza para sus compañeros ganadores, y según tenemos entendido, ya está entrenando duro con *Smash Bros. Brawl*, de modo que si algún día NGamer se embarca en la odisea de realizar una competición en este juego, seguro que 50BoY será un rival muy a tener en cuenta.

Dawgun:



Nuestro tercer clasificado también nos ofreción un gran espectáculo en la final del torneo. He aquí sus palabras: "Sinceramente me ha encantado este torneo, muy bien organizado y he tenido la oportunidad de jugar con grandes jugadores como Pebol, Seyous, Magnar y Xeneizita. Si no fuera por mi clan, el Kira Team, no hubiese podido competir con ellos, espero poder repetir esta experiencia. "
Esperamos que algún día nos cuenten el secreto de estos clanes, de los que salieron muchos de los mejores jugadores.

Clasificación Final:

Y esta es la clasificación de la ronda final del torneo. Enhorabuena a todos los finalistas, que han demostrado ser los mejores jugadores de Mario Kart.

1º Pebol
2º 50BoY
3º Dawgun
4º Magnar
5º Jowser
5º drkx
7º Furnnik
8º Herme
9º César
10º Xeneizita
11º Paperman
12º Arandanus

Puede que no hayas tenido ni idea de lo que ha estado ocurriendo en el foro de NGamer estos días, pero si no es así, seguro que has reído, sufrido, tenido nervios, mareos y/o jaquecas con el gran torneo oficial que hemos creado. Más de ochenta personas se presentaron al torneo, lo cual es una notable afluencia para un foro que está comenzando, como es el nuestro. Al final, hubo algunas ausencias y se consiguió agrupar a todos en seis grupos de 12 jugadores, con un representante en cada grupo. Mientras que algunos no tuvieron problemas de ningún tipo, el grupo 1, en el que estaba participando NGamer, resultó ser bastante caótico. Sufrimos ausencias y desconexiones, pero hábilmente logramos superarlas. Y NGamer, como no podía ser de otra manera, quedó en una lamentable última posición. Durante su Grand Prix, NGamer sufrió atropellos, caídas al vacío inexplicables, abusos de jugadores más grandes, tortugas sin rumbo fijo y demás humillaciones,como una pared de fuego insalvable. Lo más gracioso de todo es que en la siguiente ronda, no oficial, NGamer se hubiera clasificado.

Un usuario, dejando atrás a NGamer

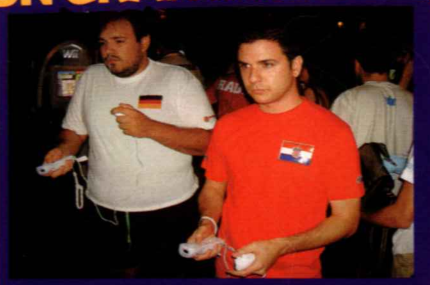
Veredicto

Continuaron las semifinales, con pocas ausencias y problemas a la hora de disputarse. Algunas desconexiones y el gran modo espejo que cogió desprevenido a más de uno que tenía casi estudiados los recorridos. La final se alargó demasiado. Pero entre todas estas adversidades, y un montón de fieros competidores, hubo tres campeones que pueden presumir de ser los mejores jugadores de Mario Kart que este foro ha visto en toda su existencia. Todo el equipo de Ngamer les felicita, y no sólo a ellos, sino a todos los participantes, y reza por no tener que sufrir tal humillación nunca más en su vida.

NGAMER JUGÓ... Y PERDIÓ

Te contamos todo sobre la WiiCopa de Pro Evolution 2008

UN GRAN INICIO



Todo empezó bastante en contra. Nuestro equipo, Croacia, tenía que disputar la primera ronda contra Alemania, una de las grandes. Sin embargo, NGamer se alzó victoriosa en este primer partido.

DESCALIFICADOS



Las siguientes rondas fueron divertidas y reñidas, contra Austria y Polonia, con mucha deportividad. NGamer consiguió alzarse con la victoria. Pero por otro lado, nuestro lector perdió sus partidos y no se clasificó...

PARTIDAZO

Llegaron los cuartos. Hasta entonces, seguíamos el mismo ritmo que la imparable selección española en la vida real. Todos los partidos ganados. El rival a enfrentarse fue Portugal. Y, al igual que España en la Eurocopa, llegamos a los penalties, donde tras una larga ronda nuestro portero croata consiguí parar el último balón y alzarnos así con la victoria. Este partido fue considerado como uno de los más reñidos de toda la WiiCopa. La verdad es que sufrimos.

DERROTADOS



Y de nuevo como España, NGamer tuvo que repetir partido en las semifinales contra Alemania. Esta vez no tuvimos tanta suerte, y perdimos, quedando descalificados.

LOS GANADORES



En las finales, hubo un doble empate entre Alemania y España en el primer y segundo puesto. Los dos equipos aceptaron el empate con gusto, y todos nos fuimos a casa contentos.

¡CUIDADO!

FALLOS DE MUERTE

Anécdotas del torneo que te dejarán sin habla

ACANTILADOS MORTALES



Esas veces que el kart no coge bien el derrape fueron claves para que perdiéramos segundos valiosos.

MALDITOS ESPEJOS



Cuando pensabas qe eras un maestro de la conducción... olvidaste que los espejos también contaban.

LA SENDA ARCOIRIS



Todo el mundo rezaba por que no saliera. Pero vaya que si salió, y varias veces.

MUROS QUE NO PERDONAN

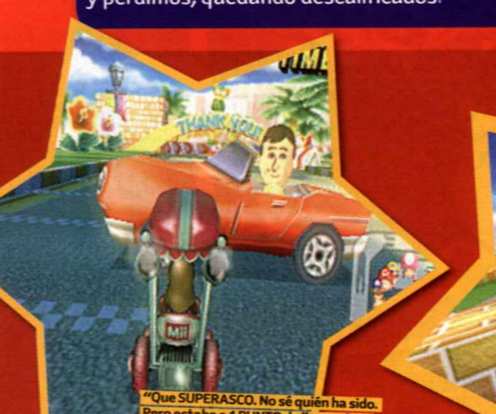


Y este muro es sólido. Pero en nuestro periplo saludamos a auténticos muros de fuego que no podíamos atravesar.

ATAJANDO POR EL VACÍO



De nuevo, NGamer desafió las leyes de la gravedad... y perdió.



"Que SUPERASCO. No sé quién ha sido. Pero estaba a 1 PUNTO de llegar el 4 y cuando estoy cruzando la meta viene un chulo y me da con una estrella." Halekulani

"A mi me ha matado el que fuesen circuitos espejo. Con dos hijos tu me dirás de dónde saco el tiempo para practicar..." Sata_Nick



"¡¡¡Sí, señores!!! Segundo y porque me he dejado. Sólo me he puesto en serio en las dos primeras. En cuanto he visto que pasaba os he dejado" DJ GOYO



Mario no cabe en su asombro con respecto a la prueba de humildad de DJ GOYO

LA ALEATORIA

PÁGINA 80

Algo aleatorio y de última hora en cada número. Este mes: Si los personajes de videojuegos hicieran cosplay. éste podría ser el resultado...

PASA DE PÁGINA PARA LEER LAS CARTAS

FÓRUM



EM@IL
revistangamer@globuscom.es

¿Qué opinión te merece NGamer? ¿Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.
El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

ENCUESTA

¿QUÉ TE HA PARECIDO EL E3?

Adelantándonos al E3, queremos saber si las novedades presentadas te han dejado satisfecho. ¿Se presenta un buen año para Nintendo?

ENCUESTA DEL MES PASADO

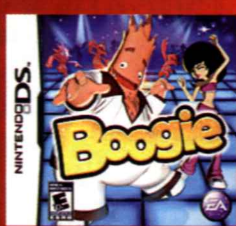
MadWorld ha sorprendido a propios y extraños por su propuesta original, su estilo sangriento y su presentación en blanco y negro, pero ¿Qué opinas sinceramente de él? ¿Te ha llamado la atención??

SI	60.1%
NO	39.9%

LA CARTA ESTRELLA

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE DOS JUEGOS

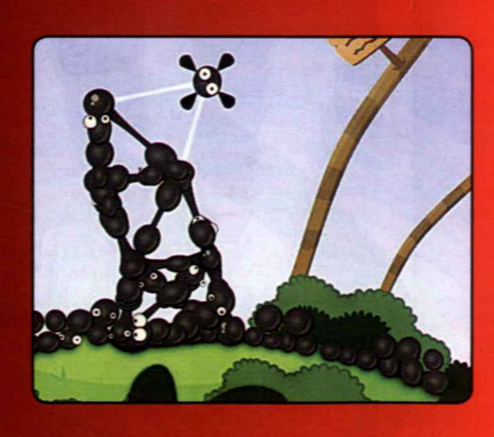




¿WiiWARE, o no WiiWARE?

World of Goo, juego innovador donde los haya, con una temática atrayente y una jugabilidad que pica la curiosidad, era un buen destino para mis WiiPoints; yo mismo tenía más interés en WoG que en cualquier Lost Winds que pudieran sacar. Pero cómo no, un juego que iba a salir para WiiWare en USA y en Japón nos va a llegar a los europeos en formato físico, con su cajita, manual y todas esas cosas que encarecen el precio de un producto destinado a la distribución digital mediante WiiWare. Ignoro cuánto nos podrá costar; pero posiblemente estamos ante la mayor inflada de precio que sufrimos los PALetos desde el Zapper. La sinrazón ha vuelto a imperar.
LUIGIMAGNO, VIA FORO

De momento, no está confirmado al cien por cien que el juego llegue en formato disco, a diferencia de los territorios que comentas. Intentando ser positivos, creemos que esto puede ocurrir para que mucha más gente lo conozca (algo que no sería igual si el juego llegara en formato digital vía descarga) lo cual no significa que, como bien dices, no encarezca el precio del producto, y sobre todo, sea una decepción para todos aquellos que deseaban ver este original juego en el formato prometido.



VALORACIÓN

Me pareció muy escueta la valoración que le hicisteis al *FFCCMLAAK*. Me he pasado el juego, y he de decir que para lo que cuesta tiene una gran profundidad y ademas te permite por poco dinero expandir el juego, me lo he pasado en unas 16 horas y me faltan 11 mazmorras de una de las expansiones. Me ha parecido muy bueno, con fallos, en las cámaras y personajes muy repetidos, pero por lo que cuesta que más puedes pedir? **ALVARO, VÍA MAIL**

FFCCMLAAK es un gran juego, al igual que LostWinds que también nos comentas en tu carta. No está exento de fallos, como muy bien nos dices, pero independientemente de su precio, si al inicio de un nuevo servicio, como es WiiWare, elevamos el estándar de la primera hornada de juegos a la máxima puntuación, ¿qué haremos con futuros títulos? ¿Ponerles más de un 100? En primer lugar, habrá que ver dónde está el límite de WiiWare y, después de eso, juzgaremos si nos hemos equivocado.



¡RÁPIDO!
¿Es cierto el rumor de que va a salir otro juego de Naruto en Wii?
Agustín Moreno
Siempre habrá un nuevo juego de Naruto. Uno de Shippuden podría asomarse por Europa

POTENCIA

Hola. Primero querría felicitaros por esta magnífica revista. He visto los trailers, las imágenes y hasta me he leído los reportajes de *The Conduit* y me he percatado de que nuestra amiga blanca no tiene tan malos gráficos. Pero me pregunto: ¿Pudiera ser que a partir de ahora los juegos diseñados para Wii usaran la misma calidad gráfica? Gracias.
SERGI DUAIGÜES MORALES, VIA MAIL

Eso depende de si los estudios usan un motor gráfico de la calidad que el el utilizado en The Conduit, o incluso licencian el mismo. Lo que está claro es que es una alegría para todos los usuarios que estudios como High Voltage logren elevar el listón gráfico y dar unas cuantas lecciones a los demás estudios.

MAGIC EN DS

En primer lugar, enhorabuena por la revista. Es independiente y también divertida (los pies de fotos son muy buenos). Al grano, ¿cómo es posible que "Wizards of the Coast" no se hayan planteado todavía sacar un Magic para la DS? Sería perfecto, poder llevar tu baraja en la consola y poder competir en torneos vía Wifi no tendría precio. ¿Si hay varios *Yu Gi Oh*, por qué no un Magic? . Eso es todo amigos.
VÍCTOR ORTEGA RUBIO, VIA EMAIL

La verdad es que tienes razón, sería un proyecto bastante interesante. Quizá la pega es que el usuario al que va dirigido este tipo de juegos es más de PC que de consolas de Nintendo, mientras que Yu Gi Oh sí que casa perfectamente con el target de la consola. Aun así, nos gusta la idea y lo deseamos tanto como tú.

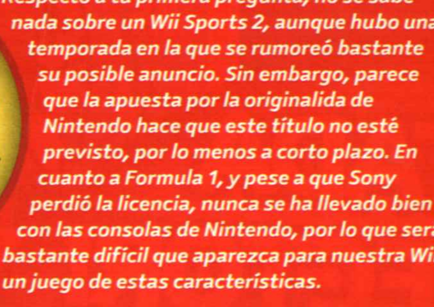
DEMIASIADO RPG

En la variedad está el gusto, pero eso no lo parece demostrar mucho nuestra DS. Cada vez veo más y más juegos de RPG anunciados para DS. No hay semana en la que no se anuncie un nuevo RPG, o se den detalles. No tengo nada en contra de los RPG, lo que pasa es que uno, con mucho RPG saliendo para su consola, se acaba hartando de que siempre estén saliendo continuamente. ¿Dónde han quedado los viejos plataformas, shooter o beat'em up? No pido que dejen de hacer RPGs, pido que las compañías innoven y no saquen tantos, que acaban cansando.
ZOIPI, VIA FORO

Sin embargo, lo más gracioso es que muchos de los RPGs que se anuncian nunca salen de Japón, y aquí en Europa sufrimos las consecuencias.

DUDAS

Hola, quería que me respondierais a unas cuantas preguntas:
-¿Saldrá una nueva edición del *Wii Sports*?
-¿Esa edición tendra modo online? Y se podrá descargar del Canal Tienda?
-¿Saldrá algun juego de *Formula 1* para la Wii?
JOAN , VIA MAIL



Respecto a tu primera pregunta, no se sabe nada sobre un Wii Sports 2, aunque hubo una temporada en la que se rumoreó bastante su posible anuncio. Sin embargo, parece que la apuesta por la originalida de Nintendo hace que este título no esté previsto, por lo menos a corto plazo. En cuanto a Formula 1, y pese a que Sony perdió la licencia, nunca se ha llevado bien con las consolas de Nintendo, por lo que será bastante difícil que aparezca para nuestra Wii un juego de estas características.

¡RÁPIDO!
¿Pero el num.9 no iba de Boom Blox? Juan manuel López Folini
El número 9 va de muchas cosas, entre ellas, la review de Boom Blox. El avance del próximo número nunca revela todo.

Wii puede dar más de sí gráficamente

Laura González Lozano
19 años

PIENSA EN 20

EDITOR CANCIONES GUITAR HERO
Promete bastante, pero aún no sé si la versión de Wii aceptará canciones mp3 o será tan limitado como PS2.
Kirby_Blue

me parece muy bien solo que estaria mejor si tambien se pudiese cantar. No tengo muy claro si acabare comprandolo
T-13

SOBRE TU MEJOR PERSONAJE DEL SMASH BROS Mi mejor personaje es sonic por que su velocidad y su fuerza acen que te quite de la pista en menos de 10 segundos
mysterioitachi

R.O.B., todo dios le subestima, pero sus explosiones y su Smash Final hace que la gente le tome en serio.
zoipi

SOBRE LA MISIÓN MÁS RARA QUE HAYAS TENIDO
A mi me han mandado criar y entrenar bichos, desarrollar mi magia, adherir todo tipo de cosas a mi Katamari...
MDVigo

Enseñar al perro a tocar mi violin, comprarme un juego con rupias,descubrir si la de sociales es una extraterrestre y y sacar de la televisión a Zelda
KibaInuzuka_94

SOBRE LOS PLÁTANOS DEL MARIO KART
Rescatar 20 veces a una princesa, recoger añillos y tragarme bichos
RAY_01_ZERO_SUIT

De escudo, muy útil. De objeto, útil si tu rival es patoso
MDVigo

Si vas primero y te tocan tres, es lo mejor que te puede tocar. Bien usado puede ser un objeto muy bueno.
Ramonium

Opina en **ngamer.es/foros.** Sección: Piensa en 20.

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

EX-TRABAJADORES DE LUCASARTS ASEGURAN JUEGO DE SABLES LASER

zoipi: Lo tomaremos como rumor hasta que se anuncie o desmienta oficialmente. Comentario personal: ¡POR FIN!

caverii90: Yo en lo primero que pensé cuando vi el primer vídeo del mando de Wii fue en un juego de Star Wars en el que pudieras manejar el sable libremente, sin movimientos predeterminados. Esperemos que el rumor sea realidad Si sacasen un juego de este tipo y lo anunciasen un poco en televisión se vendería como churros.

jefe nj: a mí no me gustaría un juego en que sólo manejemos un sable láser, ya que sería algo aburrido... ya veremos.

WIIMOTE PARA PLAY 3

Charly: He leído que Sony está pensando en sacar un mando parecido al de Wii, debido al éxito de dicho periférico.

MDVigo: No sé si será cierto, el Newton de la X360 ya sabemos que acabó en el olvido. Plagias cosas de los demás se ve a primera vista y no es rentable.

POSIBLE NUEVO BOMBAZO DE CAPCOM PARA WII

zoipi: N-Europe preguntó al vicepresidente de estrategia, plan y desarrollo de CAPCOM si han pensando en algo como *Bionic Comando* o *Lost Planet* para Wii. El vicepresidente les dijo que es posible y ese "algo parecido" se hablaría en un par de semanas.

Malakun: CAPCOM si que le da el pego a la Wii como se merece. Puede que saquen algo bueno.

PROBLEMAS CON SMASH

Yo, como otros muchos, nos quedamos sin Wii desde ya. Enviamos nuestras Wii al SAT por que no es capaz de leer el recientemente estrenado *Super Smash Bros. Brawl*. Dicen que la lente no puede leer el juego por que tiene suciedad acumulada y por ser el disco de doble capa. Dicen que solo pasa con las primeras consolas que salieron a la venta, la mia es de diciembre de 2006, así que me tocó el premio. Y yo me pregunto por que Nintendo nos metió en su día un lector tan frágil, tan sensible, como para que cuando nos llegue un juego de doble capa, no lo lea. Un hardware de hace más de 5 años, poco mejorado de GameCube, que vale 250€, y se ahorran gastos metiendonos un lector así. Creo que es indginante, Nintendo esta generación me esta decepciónando, y mucho.

VYSE, VIA FORO

Lo cierto es que cuanto más lo pensamos, más rabia nos da. Esperar tanto para luego esperar más. Mandamos nuestro apoyo y desde aquí remarcamos vuestra postura de todos aquellos que no han podido jugar a Super Smash Bros. Brawl por el problema de la doble capa.

¡ATENCIÓN!
Todos los que vean este mensaje que se compren la revista NGamer.
VALE LA PENA.
Sergi Tarrés Cuixart, via foro

RUMORE RUMORE

Según he oído habrá personajes o ayudantes descargables por el Canal de descarga de la Wii .¿Es ese rumor cierto?

KIBAINUZUKA_94, VIA MP

Sinceramente, pensamos que no. Lo cierto es que no hemos oído ese rumor, pero de ser verdad, lo lógico es que Super Smash Bros. Brawl hubiera llegado bajo el sello Pay & Play de contenido descargable.

NUEVOS MANDOS

Buenas NGamers, tengo algunas preguntillas que desearía me respondieseis. ¿Es cierto que en Japón se estás redistribuyendo mandos de GC para su venta? ¿Es cierto que son de un nuevo color, blanco, como Wii? Ya se vio que se vendieron algunos junto con el *SSBB*. ¿Seguirá Nintendo Europa esta iniciativa? ¿Podermos comprar algún mando nuevo en España? Bueno, pues espero que sí, personalmente no creo que fuera una mala idea puesto que con el *Super Smash Bros. Brawl* habrá una buena demanda.

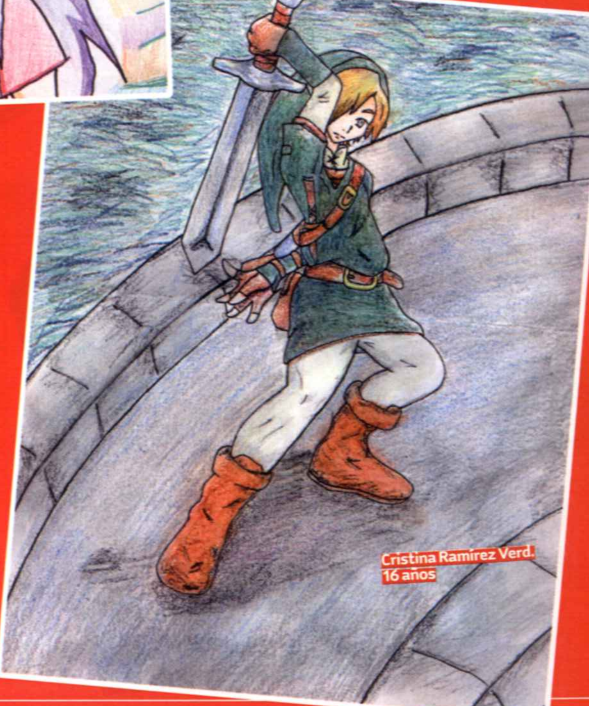
Eso es todo, seguid así con la revista y proteged vuestras córneas, saludos

ELEKISELE, VIA MP

Sí, es cierto que Nintendo ha relanzado una nueva gama de mandos para GameCube con motivo de la salida de Super Smash Bros. Brawl, y como bien dices, son de color blanco inmaculado. Pero, respecto a su salida en nuestro continente, de momento no hay nada confirmado. No obstante, eso no significa que no puedas conseguir un mando de GameCube en algunas tiendas de importación.



Aitor Garoz Camuñas, alias Kibalnuzuka_94 en el foro. 13 años


Cristina Ramírez Verd. 16 años

¡PORTADA DEL LECTOR!



¡GUERRAS CLON!

Un mes más, con una portada más de uno de nuestros lectores, que esta vez parece haberse inspirado en nuestra portada de Star Wars para hacer la suya propia con el nuevo juego de la saga galáctica The Clone Wars. La portada es de Quique Calderón. Desde aquí le felicitamos por su trabajo y os animamos a enviarnos la vuestra.

¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.

DIBUJOS DEL MES

Este mes, ¡todos los dibujos que llegaron tarde!



DISCULPAS A LOS ENTREVISTADORES

De nuevo nos ponemos en contacto con vosotros para informaros sobre el estado de la entrevista a Masahiro Sakurai, director de Smash Bros. Brawl.

Nintendo nos ha confirmado que a día de hoy ha sido imposible que Sakurai-san contestara a las preguntas de los lectores. Entre NGamer y Nintendo estamos buscando una compensación para este inconveniente.

CONCURSO CAMISETAS BULLY

Relación de premiados con una de las 20 camisetas de Bully, sorteadas en el número 7 de NGAMER:

1. Álvaro Ramón, Valencia
2. Leticia Bakero, Vizcaya
3. Luís Landa, Barcelona
4. Miguel Baños, Càceres
5. Ignacio García, Badajoz
6. Fernando Garijo, Burgos
7. Damiàn Arenos, Alicante
8. José Chica, Jaén
9. Jaime Latas, Zaragoza
10. Ángel Prada, Madrid
11. Juan Manuel Boehme, Madrid
12. Adriàn Sànchez, Murcia
13. Antonio Miñàn, Madrid
14. Pablo Crespo, Alicante
15. Jessica Zamora, Madrid
16. Enrique Calderón, Madrid
17. Alberto Falero, Madrid
18. Víctor Alcàzar, Madrid
19. Ignacio Antón, Barcelona
20. Vicente Andrade, Lérida

CONCURSO PISTOLAS LÀSER

Relación de premiados con una de las 5 pistolas làser, sorteadas en el número 7 de NGAMER:

1. Carmelo Beltràn, Madrid
2. Samuel Navarro, Valencia
3. Marta Jiménez, Madrid
4. Raúl Valera, Alicante
5. Sergio Esparcia, Valencia

ESQUINA CORRECTORA

LETRAS QUE FALTAN, LETRAS QUE SOBRAN

En la Pág. 13, línea 18 empezando por ajabo, artículo "Mundo Wifi", pone "ua" cuando debería poner "una".
En el mismo artículo, pero en la columna de al lado, línea 5 empezando por abajo, pone "eésto" en vez de "esto".
Cantine, via foro
Cantine, te nombramos nuestro buscador de letras oficial.

ERROR DE NICK

En la seccion forum piensa en 20 el mensaje de caverii es el mismo que salio con mi nombre el mes pasado, cuando hablaba del Final Fantasy 4.
Elendow, via foro
Lo sentimos, un pequeño desdoblamiento de personalidad.

DOWN

RECUERDOS DEL PASADO

Muy buenas otra vez, mis queridos lectores con ansias de absorber conocimiento. Evitando el chiste que he dejado a tiro, os reconoceré que mis perfectas rutinas de contenido aconsejaron al redactor del análisis de *Brawl* enfocarlo desde el didáctico punto de vista del archivo, del repaso histórico a esas series de siempre que lleva y dejan tantos datos interesantes del pasado que contar.

Pero, claro, es humano y débil, y ahí está esa romántica, pastelosa y vacía declaración de amor. Menos mal que sigo "ON" para recordaros de dónde viene ese juego: de Sakurai. Y dónde y con quién empezó: el genial Kirby. Con *Super Mario Land 2* completamos el esencial temario de este mes. ¡Estudiad!

UN POCO DE HISTORIA KIRBY

No nos gustan las clases de historia

Kirby: Right Back At Ya era un tributo a Cleopatra Comen Ya... bueno, vale, igual no

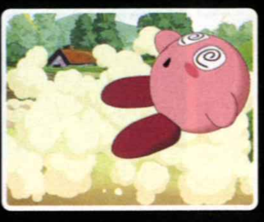
Si la historia hubiese seguido el curso que pretendía, Kirby no hubiese sido más que el apodo de una mascota. Si retrocedemos hasta 1992, veremos que pudo no existir nuestro querido Kirby, cuando un Masahiro Sakurai lleno de vitalidad (tenía 19) empezaba el desarrollo de un plataformas para novatos. "El mercado había alcanzado su punto más alto y no había ningún juego para principiantes", así que empezó el que sería *Kirby's Dream Land* para Game Boy. Ante la falta de un personaje principal, garabateó una imagen que ocupase su lugar, una bola redonda con cara, que gustó tanto a sus compañeros de HAL que decidieron usarlo, y lo bautizaron como Popopo. Claro, no pega, pero ¿por? Hay quien atribuye el nombre de Kirby al de la marca de aspiradoras, ya que ambos absorben aire: simpático y lógico. Una anécdota más alegre sugiere que le pusieron el nombre en honor a John Kirby, el abogado de Nintendo durante el juicio contra una furiosa Universal Studios que se quejaba de que *Donkey Kong* violaba la licencia de *King Kong*; Kirby no sólo les sacó las castañas del fuego, sino que de paso les hizo ganar unos sabrosos 56.689 dólares. Sakurai bautizó a la bola rosa en su honor.

Colores

Como título de Game Boy, *Kirby's Dream Land* se presentó en tonos grises, por lo que nadie se preocupaba por el color de la piel de Kirby. Sakurai siempre se imaginó a esta criatura de color rosa (es así en la carátula japonesa), pero en la mente de Miyamoto era amarillo. En la carátula de EEUU es blanco, lo que se atribuye al miedo de los publicistas yanquis de engañar al usuario dado que la estrella del juego sólo tenía grises. Con el primer *Kirby* de NES, *Adventure*, Sakurai consiguió salirse con la suya. Entonces Kirby ya absorbía. En *Dream Land* podía aspirar (tanto enemigos como ventas; un millón y medio de

CAMEOS DE KIRBY LA BOLA ROSA, EN TODAS PARTES





Kirby: Right Back At Ya Parece un rap cutre de mitad de los 90, pero en realidad es la serie de animación, con licencia Sakurai, en la que la bola y sus amigos se enfrentan a Dedede[1]. ¿De dónde saldría ese título, en vez de poner Dedede?



Arcana Kirby es un sprite muy fácil de dibujar, así que ¿por qué no hacer surrealistas cameos en tus juegos? En este de HAL para SNES, basado en pasar mazmorras, se puede ver a Kirby sonriendo desde un sangriento campo de batalla.



Picross Volume 3 Algunos paganos de NGamer[2] creen que en *Picross* el truco es lograr la imagen primero y luego trabajar hacia atrás. Una pista para todos esos paganos: todos los sprites del nivel 4, están basados en *Kirby*.



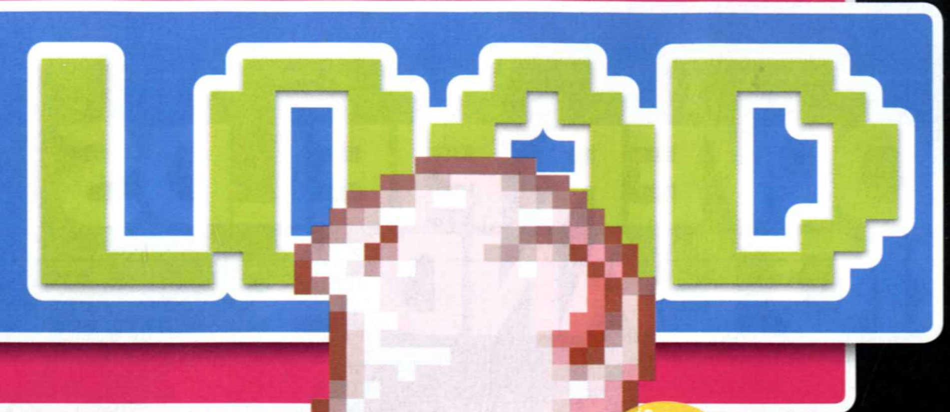
Caramelos de Kirby Sin duda, es peligroso el vínculo entre caramelos capaces de ahogar a una persona y un defensor de engullir sin masticar, pero no por ello dejaron de hacerlos. Éstos son los contenedores de plástico de los dulces...

NUEVOS JUEGOS PARA LA CONSOLA VIRTUAL pág 88



1 Fue el primer producto de WARPSTAR Inc, una compañía creada a medias entre Nintendo y HAL para que se encargase de todos los productos de *Kirby*. 2 Léase los malvados Álex y Pablo. Ni os imagináis las discusiones que hemos tenido sobre el modo correcto de jugar a Picross.



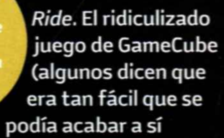


copias sólo en Japón), pero todavía quedaba su auténtico potencial. Resulta irónico que, justo cuando Kirby aprendió a absorber, él mismo fue absorbido por un contrato de exclusividad con Nintendo, cuando una HAL con problemas económicos acudió a Nintendo para que les pagase las facturas (se habían gastado todo el dinero en un complejo de oficinas ridículamente grande).

El legado plataformero de *Kirby* es relativamente directo: muchas secuelas potenciadas por muchas ventas. Estaba *Kirby's Dream Course*, que era un juego de golf sin mascota en el que trabajaba HAL para SNES, hasta que decidieron incluir a Kirby... como bola, ni más ni menos. Esta franquicia estaba destinada a crecer. En la lista de lanzamientos original de N64 aparecía *Kirby Bowl 64*, una puesta al día de *Dream* y el primer título a cuatro jugadores para N64.

Secuela de más

Ahora, o bien HAL ha conseguido el lanzamiento más silencioso de la historia de los videojuegos, o bien el título original ha sido desguazado para convertirlo en *Kirby Air Ride*. El ridiculizado juego de GameCube (algunos dicen que era tan fácil que se podía acabar a sí mismo) debería haber salido para N64, pero las dificultades técnicas lo fueron retrasando. La espera no mereció la pena.



¿Se plantea alguien la posibilidad de que este pequeñín tenga nombre de horquilla para el pelo?

¿Dónde estuvo Sakurai todo este tiempo? En la época de *Air Ride*, estaba próximo a dejar HAL (dimitió un mes después de la salida nipona del juego), pero aseguró que se había desvinculado de Kirby ya entiempos de N64. Justo antes de su dimisión, declaró que se estaba cansando de que "cada vez que trabajé en un juego nuevo, la gente ya asumía automáticamente que se trataría de una secuela"; esto respondía a por qué no había estado involucrado en *The Cristal Shards*. Pero no hay por qué preocuparse, tan sólo estaba desarrollando *Super Smash Bros*. Dicho esto, está claro que Sakurai todavía le tiene mucho cariño a su protegido. Tal vez no siga haciendo juegos de *Kirby*, pero la importancia de la franquicia en *Brawl* es una muestra del aprecio que siente por los residentes de Popstar. Kirby, Meta-Knight y Rey Dedede (al cual el propio Sakurai dobla en *Brawl*) son obras que no podría dejar a un lado, y encontró en el formato de *Smash Bros.* el lugar perfecto para liberarles de sus secuelas. Al menos, hasta *Smash Bros 4*.

A Kirby le encanta comer y dormir, sobre todo durante el día; todo un joven del siglo XXI

HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS



FATAL FURY 2

CONSOLA: **NEO-GEO** PUNTOS Wii: **900**
PEGI: **12+** JUGADORES: **1-2**

Son los 90, comienzas a ir a los recreativos y te haces el duro con unas pipas peladas, unos futbolines y unas tortas con Terry y Andy Bogard. Versión original del mítico juego de lucha de SNK. Aunque luego sacarán el *Special*.



ALEX KIDD MIRACLE WORLD

CONSOLA: **MASTER SYS.** PUNTOS Wii: **500**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Ahora acaban los 80. Las plataformas son el género por excelencia, y *Miracle World* es el abanderado de tu "Sistema Maestro" (llegaron a insertarlo en su memoria) y el mejor de su saga. 17 pantallas de saltos de antaño.



Manga de Kirby En lo que respecta a 'transformaciones en otras cosas', Kirby está al nivel de Akira, así que no es sorprendente ver su legado de mangas. La historia central es *Kirby of the Stars*, pero aparece también en chistes cortos[3].



Kirby detective Un cómic alemán en el que Kirby es un detective privado, que resuelve casos con la ayuda de Dedede y de un pez azul que habla, por algún motivo desconocido. Realmente desconcertante.



Earthbound Al abrir el menú debug de *EarthBound*, te encuentras que la criatura rosa hace de cursor. Incluso las secciones del juego que nunca se deberían ver están creadas con cariño; eso sí que es compromiso con su trabajo.



Mochila de Kirby El complemento más adorable. Esta mochila de Kirby incluye un chubasquero de Kirby que, al abrirlo, parece ser él mismo que te está comiendo la cabeza. Sin duda, se trata de toda una genialidad.



Kirby: Red Diamond Si eBay es el equivalente en la red a un tío raro con abrigo de relojes, *Red Diamond* es como un Rolex tallado por Jesús. Una falsa aventura para GBA que los fans más observadores reconocieron ya desde la portada.



3 El nombre oficial para esos cómics cortos y humorísticos es Yonkoma, o abreviado 4-koma. Son historias de cuatro viñetas, como las que se pueden leer en los periódicos. ¿Recordáis lo curriño que era Snoopy?

NIVEL CLÁSICO: 10 DE LA SERIE

WILDFLOWER FIELDS DE WARIO LAND 4

ARQUITECTURA IMPOSIBLE

Al fijarte en la distribución de los niveles, te das cuenta de que no están bien conectados entre sí, sino que están diseñados en pequeñas secciones (posiblemente debido a la memoria limitada de la GBA y a los gráficos tan detallados), unidas entre sí por puertas y túneles que no coinciden. Pero bueno, tampoco es que te des cuenta mientras juegas.

ZOMBIE

Además de ser el elemento cómico dentro de la seriedad habitual de los juegos de Nintendo, Wario también sirve como conejillo de indias con el que experimentar nuevas ideas para la jugabilidad. En su debut en Game Boy, era un héroe de las plataformas que no podía morir. En GBA se le conoce más por sus alocados minijuegos (y todas las compañías desearían haber tenido esa idea antes que nadie). En GameCube tuvo una entrega de plataformas en 3D poco habitual y que pasó algo desapercibida. En DS, Wario no alcanzó un gran éxito con sus transformaciones en *Master of Disguise*. Y también protagonizó el único juego decente de la Virtual Boy. Dejando a un lado *WarioWare*, lo mejor que ha hecho nunca ha sido el surrealista *Wario Land 4*; una aventura que habría sido mucho más apreciada de haberla protagonizado Mario. Aquí os dejamos nuestras zonas favoritas del nivel Wildflower Fields.

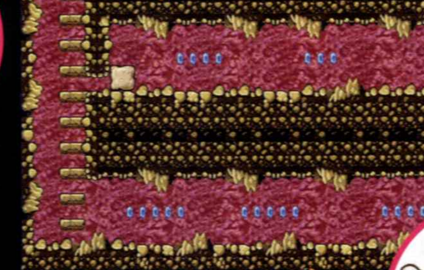


CRONÓMETRO

Cada nivel te impone varios objetivos, y harías bien si intentases cumplir más de uno . Debido al caótico diseño de los mapas, con pasillos de una sola dirección y teletransportes, los momentos más tensos serán aquellos en los que tienes un tiempo límite para recordar el camino hasta la entrada.









QUEMADO



MONEDAS



A Wario le encanta el dinero y, pese a estar buscando diamantes, ni de coña iba a dejar escapar la oportunidad de recoger la calderilla que dejan caer los enemigos. Las monedas de poco valor son las menos habituales.





COMO UN PATO

Como buen héroe gordinflón que es, Wario no puede correr rápido. En comparación, Mario parece tan veloz como Sonic. Pero el ritmo lento del juego permite un mayor énfasis en la exploración y los puzzles.





FLOTA



Cuando las avispas clavan sus grandes aguijones en lo más hondo de la calavera de Wario, su cabeza se hincha y puede flotar. No es realista, pero sí muy divertido. A menos que no quisieses flotar hasta la siguiente plataforma.

JEFES

Los plataformas de Nintendo suelen contar con un buen plantel de jefes , y *Wario Land 4* ofrece monstruos típicos pero con un toque Wario. Este se parece a Petey Piraña plantado sobre un vertedero tóxico.

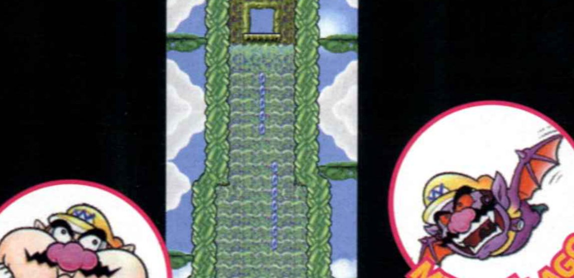


APLASTADO

JAPÓN



En Japón, donde es conocido como *Wario Land Advance* y su lanzamiento tuvo lugar en el verano de 2001 (unos meses antes de nuestra versión), fue uno de los primeros títulos para la GBA.









MURCIÉLAGO

ALERGIA

CONGELADO

DAME UN BEEESO



¿Cuál es el motivo por el que Wario atraviesa semejante tormento? Un beso de una princesa. No, ésa no. Cuando la libera de la maldición de tener forma de gato, esta aparecerá con una de las cuatro formas diferentes, según cuántos tesoros haya recogido...



BOLA DE NIEVE

YOSHI'S STORY

El audaz dinosaurio que se niega a extinguirse

Hideki Konno es un hombre con talento. Además de ser el co-creador de *Super Mario Kart* y *Yoshi's Island*, ha participado en el diseño de algunos de los mejores juegos para un solo jugador y multijugador de toda la historia de las consolas Nintendo. Últimamente ha sido productor de *Mario Kart Wii*, regresando a la serie gracias a la cual empezó a dar a conocer su nombre; pero para ver su trabajo más interesante, debemos fijarnos en este título de N64.

Abundantes patadas aéreas, atacar a los enemigos con la lengua, lanzamiento de huevos... sin duda, todo muy al estilo de *Yoshi's Island*. Pero lo que diferencia a *Story* del título anterior, más centrado en las plataformas directas, es el interesante añadido de la puntuación. El mundo de Yoshi (recordemos que se trata de una especie, no de un personaje) gira en torno a la fruta; o mejor dicho, la fruta gira en torno a él.

Un circuito de estacas blancas se extiende por el perímetro de la pantalla; allí va a parar la fruta una vez la recogemos. Lo mínimo para terminar una fase es tener una pieza de fruta en todas las estacas, pero no es así como se debería jugar a Story. Ten en cuenta que cada Yoshi tiene una fruta favorita que puntúa más, y que las cadenas de fruta recogida acarrean multiplicadores; es ahí donde está el verdadero reto.

ALTAS MIRAS

Luego tenemos esos melones que dan muchísimos puntos y que se ocultan en cada escenario; los completistas se centrarán en conseguirlos ante todo.



Se puede decir mucho del diseño de los niveles, en plan retales. Tal vez más desarrolladoras podrían optar por este camino tan artístico. ¿Tetris de ganchillo?

Nunca antes nos había quedado tan clara la idea de que Yoshi es una especie. Antes de cada nivel deberás seleccionar un Yoshi de color de una camada, pero su muerte supondrá la desaparición de ese color dentro del grupo. Si atrapas un Shy Guy blanco puedes resucitar a un Yoshi, pero la idea de que poco a poco vaya menguando el plantel de dinosaurios es encantadora; sobre todo cuando su único objetivo es alcanzar el Super Happy Tree, posiblemente el objetivo más inocente que hayamos tenido.

De hecho, es muy fácil dejarse llevar por sus gráficos a modo de retales (que replican la técnica de modelado 3D digitalizado de *Donkey Kong Country*) y oír esa pegadiza melodía de la pantalla de título (de hecho, Pablo encendía la consola sólo para oírla) y clasificar al título como otra niñería de Nintendo. Sería una injusticia para ese reto de puntuación y un fracaso no apreciar la genialidad de las ideas plataformeras: destacan sin duda los suelos de gelatina y flotar con el paraguas[1]. *Yoshi's Story* esconde muchas cosas en su interior, que justifican los 1000 puntos.

LOS MEJORES TRUCOS





CONTINUACIONES ILIMITADAS

Cuando tu último Yoshi esté camino de los cielos, pulsa el botón Home y selecciona Reiniciar para evitarte el empezar una partida nueva.

MENSAJE ESPECIAL

Durante los minijuegos, si consigues seis melones seguidos obtendrás una fruta corazón. Al comer dicha fruta corazón, aparecerá una letra hecha de monedas. El mensaje que componen las letras es este: YOU ARE YOSHI'S GREAT PARTNER (eres el mejor compañero de Yoshi).



LA CANCIÓN DE KAZUMI TOTAKA

Es la extraña cancioncilla de 19 notas que apareció por primera vez escondida en *Mario Paint* para SNES. Totaka no sólo pone voz a Yoshi en Store, sino que también canta la cancioncilla. Para escucharla, entra en el menú de contrarreloj y espera a que el tema principal se repita ocho veces. Aviso: no te emociones demasiado...



Jums, esos troncos de los árboles se parecen sospechosamente a las piernas de una gallina verde gigantesca. El peor disfraz de la historia, Señora Gallina Verde Gigante.



1 Por no hablar de la reaparición de Poochie, de *Yoshi's Island*. Cuando su habilidad secreta de olfateo le hace ladrar, podrás hacer un análisis más cercano con la nariz de Yoshi para descubrir exactamente dónde está el tesoro.



AQUEL MARAVILLOSO MES DE MAYO

Clásicos japoneses para la época del festival del Hanabi.

SEMANA 1



GRADIUS II

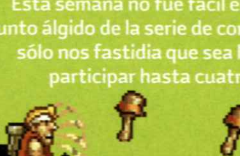
'Gofer no Yabou' casi parece ser el eslogan de una comedia japonesa sobre un irascible contable que tiene que compartir piso con un becario que está loco por las fiestas; pero en realidad es el subtítulo de la secuela de Gradius, que sólo llegaría a Japón para TG-16. ¡Espera! ¿Una exclusiva japonesa en España? ¡Sí! Nintendo se ha pasado todo el mes de mayo rebuscando en su cajón rarezas extranjeras, con 'juegos que nunca antes estuvieron disponibles en Europa'. Menos inspirador es *Final Soldier*, que con tantas variaciones en la saga se antoja innecesario. Por último, tenemos *Columns 3: Revenge of Columns*. La idea de que unos bloques de colores sean capaces de desarrollar instintos de venganza es tan ridícula como este juego es del montón.

SEMANA 2

METAL SLUG

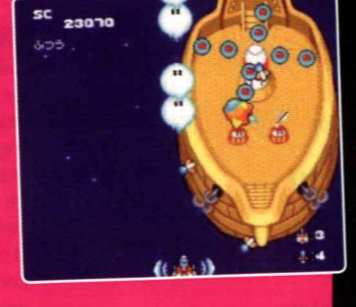
Más regalos de Hanabi, pero como es de mala educación verle el dentado a caballo regalado, nos quedamos con el simpático shooter de SNK, muchas gracias. Satisfactorias animaciones de personajes, el sonido metálico de los tanques y artefactos, genial modo para dos jugadores... Si te gusta lo que hay, puedes hacerte con toda la antología a buen precio.

Esta semana no fue fácil elegir. Puyo Puyo Tsuu está considerado el punto álgido de la serie de conectar bichos gelatinosos de colores. Tan sólo nos fastidia que sea la versión de Mega Drive; en SNES podían participar hasta cuatro jugadores.





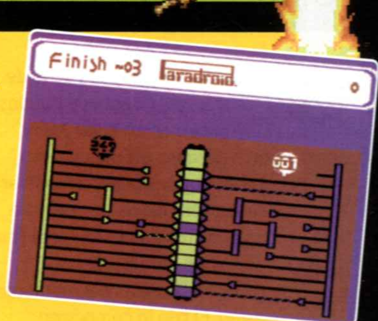
SEMANA 3



STAR PARODIER

La época del Hanabi nos trae juegos del extranjero con tal fidelidad a sus raíces que hasta se mantienen sus títulos en Engrish (la mala pronunciación japonesa). *Gley Lancer* es un ejemplo. Desgraciadamente, el lío con el nombre es lo más destacable de este shooter de ciencia ficción del montón. Hay tantos matamata futuristas en la CV que te preguntas quién los comprará todos. Seas quien seas, deja de hacerlo. También es fácil de recomendar *Digital Champ* para la TG-16, un juego que se podría haber quedado en Japón y que no echaríamos de menos. Es un juego de boxeo con sprites horribles, con los modos de juego mínimos y un control básico. Digno de ver. Pero no, tu mejor apuesta esta semana es *Star Parodier*, otro shooter, sólo que esta vez parodiando a *Star Soldier*. Hay un momento en el que le lanzas CDs a un *Bomberman* gordísimo; sin duda, la mejor recomendación posible.

SEMANA 4



PARADROID

Ha sido uno de esos extraños casos en los que se lanza un juego de nuestra lista de deseos. Empezamos a sospechar que nos tienen pinchada la oficina. Pese a su crudeza visual (recordemos que la C64 tenía la potencia de procesamiento de una bolsa de Doritos), Paradroid ofrece muchas ideas de las cuales podrían aprender una o dos cosas los desarrolladores actuales.

En el papel de un 'Influence Device', tu misión es conectarte a los androides de una nave espacial, cambiando poco a poco de cuerpo hasta llegar a controlar a todos los robots. El proceso de conexión es un minijuego en el que tenemos que modificar las puertas lógicas de acceso, un intenso ejercicio en el que debemos superar a la mente, por lo general avanzada, del cuerpo robótico que intentamos ocupar. No se nos ocurren muchos juegos como este, lo cual, teniendo en cuenta la repetición habitual de la CV, es algo bastante raro. Vale bien sus puntos.

NUESTRO TOP 5 DE LA CV:



MYSTICAL NINJA
Dos jugadores pueden participar en este "pega y corre" cooperativo.



STREETS OF RAGE II
Recorrer las calles con un amigo, rompiendo cabezas con unos patines... ¡perfecto!



TOEJAM & EARL
Laa pantalla partida divide la acción en dos cuando os separáis. Es divertido.



GUNSTAR HEROES
No se puede negar que está pensado para disfrutarlo con dos manos armadas.



METAL SLUG
Disparando sin cesar. Dos hombres. Un montón de granadas. Oh, sí.

Mientras tanto...

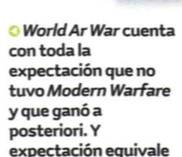
Mientras juegas a Brawl, ¿Qué esperan los demás?



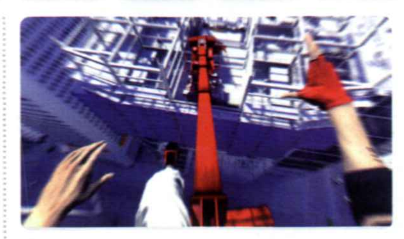








World Ar War cuenta con toda la expectación que no tuvo *Modern Warfare* y que ganó a posteriori. Y expectación equivale a presión.



***Mirror's Edge* nos hacen soñar con ese simulador de Yamakasi que siempre quisimos.**

Junio ha sido un mes lleno de buenas propuestas y buenas intenciones en Xbox 360 y Playstation 3 para los últimos cuatro meses del año. Hoy te vamos a mostrar tres de los mejores títulos que saldrán para ambas plataformas en la recta final de 2008 marcados por dos de las empresas más ambiciosas del momento; EA y Activision. El trío lo componen *Mirror's Edge* (Salta conmigo digo...), *Dead Space* (En el espacio nadie puede escuchar tu lector de la 360) y *Call of Duty World at War* (No hay quinto malo). ¡Empezamos!

Space Horror

En un Survival Horror pocas veces se recurre a la Sci-Fi... Quizás uno de los intentos más olvidados sea el *Dino Crysis 3* de Xbox, un juego venido de tierras Capcomescas que pasó sin pena ni gloria por la anterior generación de Microsoft.

Para paliar esta falta de pruebas en el género, desde las oficinas de EA en Redwood Shores se nos presenta el periplo de Isaac Clarke en *Dead Space*, que será uno de los encargados en descubrir que ha sido de la nave Ishimura, que ha perdido el contacto con los humanos y se ha perdido en el espacio. Marcando uno de los clichés clásicos del género, Isaac hallará dos desagradables sorpresas en la nave: Una matanza indiscriminada y un temible amenaza alienigena a bordo viajando de polizón con destino desconocido... o no...

Con unos escenarios dignos de los mejores films de Hollywood y una ambientación que roza la copia a Ridley Scott, todas y cada una de las localizaciones de la Ishimura han sido tratadas con un mimo y un cuidado de libro. Sencillamente espectacular.

El apartado sonoro, exquisito en todo momento, nos pondrá en la piel de Isaac, y si la experiencia se ve acompañada de un sistema 5.1 puede llegar a ser increíble. Y si, puede sonar tópica la frase anterior, pero la sensación que transmite *Dead Space* será inolvidable a nivel sonoro.



Las animaciones que nos ofrece *Dead Space* están muy conseguidas. La violencia es muy explícita, y las armas... las armas son raras.

La jugabilidad pretende asemejarse a lo visto en la obra maestra de Capcom (¡todopoderosa!) *Resident Evil 4*. Cámara al hombro y pistola en mano, prepárate para sumergirte en una de las mejores aventuras de este Otoño. Sin tener intención de repetir, pero siendo francos y directos, la palabra que mejor define a este juego es "homenaje", y si eres uno de esos fanáticos del Cine Fantástico y te gusta el terror especial, este es tu juego.

De isla a isla

Call of Duty World at War se centrará de nuevo en la II Guerra Mundial, pero esta vez, y en palabras del productor de Treyarch, Nolah Heller, "la mejor experiencia sobre la II Guerra Mundial". De momento suena como mínimo ambicioso, por suerte, lo mostrado está a la par de ambicioso que el propio comentario; es decir, que estamos de enhorabuena si el resultado se mantiene.

El juego girará en torno a la batalla del Pacífico y las conquistas de las Islas de la periferia de Japón hasta hacernos con el control del país Nipón. Por otra parte, se ha confirmado y mostrado (de una manera más escueta, por cierto) la toma de Berlín por parte del Ejercito Soviético. Variación de escenarios paradisíacos con la gris Alemania armada, lo cual promete.

Treyarch sabe que volver a los escenarios belicosos de mitad del Siglo XX es terreno pantanoso por la cantidad de experiencias jugables vividas por el grueso de jugadores que disfrutan y devoran todas y cada una de los FPS's ambientados en dichos páramos. Treyarch, además, ha aprendido de errores pasados en el justito *Call of Duty 3*, y este título es la ocasión de redimirse con los aficionados.



1. Manchester cathedral and its worshippers took great offence at the fact that the building was used as the centrepiece of the level set in Manchester. Jesus, it seems, is not a fan of extra-terrestrial genocide. 2. You begin as a soldier for a huge corporation fighting rebels, before switching sides a little way through. Who are the good guys, exactly? We'll make you suffer the tedium of finding out for yourself. 3. In the time it takes to watch the final cutscene, you could happily cook and eat a roast dinner for a family of four. Watching the potatoes boil is probably a more interesting way to pass the time anyway.

"TU DESTREZA SE VE MERMADA CUANDO USAS ALGÚN TIPO DE ARMA"

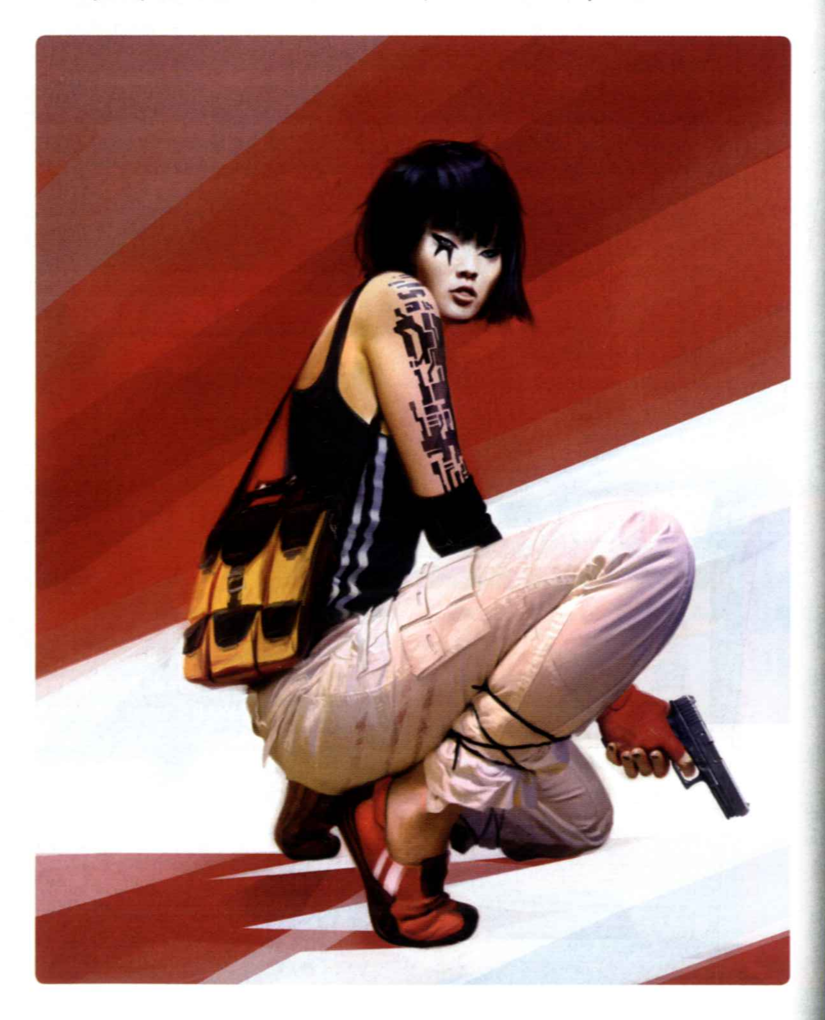
Saltando sin setas

Habla de FPS's y siempre te vendrán a la cabeza las mismas localizaciones: Primera y Segunda Guerra Mundial, Vietnam, Conflictos actuales y vueltas de tuerca pseudo Sci-Fi... Empezar de cero, apuntar, disparar, disparar, disparar y hacerte con un arsenal digno de Van Damme en sus mejores tiempos ¿malo? En absoluto ¿falta de originalidad? Quizás, pero esto no da para mucho más... ¿Quizás sí?

Existen excepciones a esta regla. *Deus EX, Half Life* o el más reciente Bioshock te invitan al disparo y a la reflexión, pero la jugabilidad casi siempre sigue intacta, sin tocar. *Mirror's Edge* no caerá en este círculo. En un mundo dominado por un ente que controla la ciudadanía y que es amo y señor de todas y cada una de las comunicaciones por cualquier medio (Internet, Móvil o Correo) la única manera de comunicarse de una manera secreta y absolutamente confidencial es mediante mensajeros. Tu papel es el de Keith, una mensajera que se sirve de los más altos tejados de esta ciudad utópica para hacer llegar los mensajes con destinatarios que no quieren ser objetivo de dicho ente gubernamental. Para ello, necesitas de las habilidades atléticas de Keith para recorrer las enormes estructuras metálicas que componen dicha civilización.

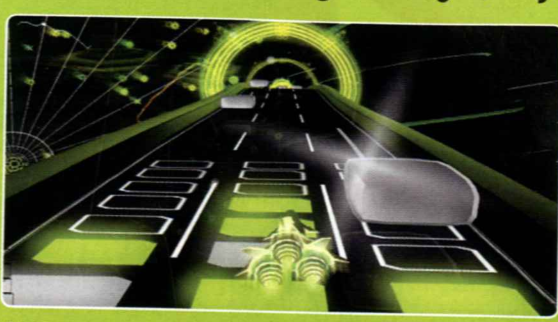
Mirror's Edge no invita a usar armas. La destreza de Keith se ve mermada cuando esta usa algún tipo de arma, imposibilitando cualquier intento de agarre a las cornisas o en los saltos, donde la precisión del disparo siempre será la prioridad. Para ello deberás soltar el arma y disfrutar del viaje entre edilicios... ¡Con dos botones!

Uno salta el otro se usa para deslizarse... Punto pelota. ¿Está buscando EA normalizar el género y ponerlo al alcance de cualquiera? Es muy probable, pero eso tiene más de virtud que de error, y ayuda tremendamente y abre fronteras a los posibles nuevos usuarios que tanto reclaman las empresas últimamente.



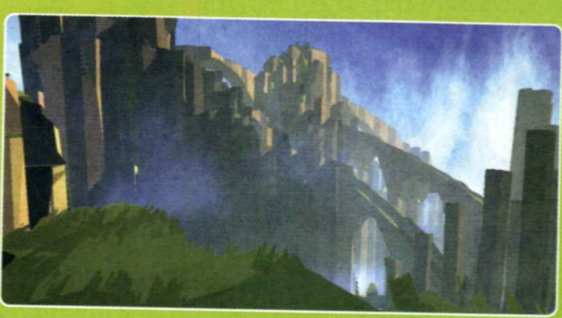
MARAVILLAS SIN FÍSICO

¡Una deliciosa descarga(telos ya!) de juegos!



AUDIOSURF

Una bella mezcla entre un juego de carreras futurístico y un juego del tipo de Amplitude. Este juego musico-puzle-conducción toma cualquier tipo de música y crea niveles a partir de éstos. *Audiosurf* está disponible en PC y se ha convertido, instantáneamente, en un juego de culto. Puedes hacerte con el por 10$ en su website www.audio-surf.com



LOVE

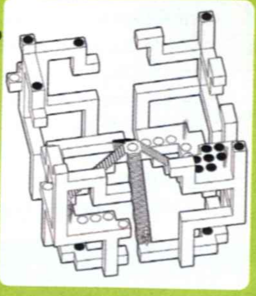
Esto es, amigos, ambición. El trabajo de un solo hombre ha dado como resultado un MMO donde su mundo y habitantes artificiales han sido generados de manera manual. Se centra en la creación, formación y comunicación de edificios que da un soplo de aire fresco al genero de los MMO's. Investiga sobre ello en www.quelsolaar.com/loveve.



BRAID

Pondríamos un martillo neumático en las manos de cualquiera de los diseñadores. Un plataforma que mezcla inteligentemente los puzles de una manera encantadora que pide tratar con cierta lógica el mezclar las fases con tiempo límite. Un apartado sonoro que te enamorará. No tiene fecha de lanzamiento, pero cuenta con una más que posible versión en el Xbox Live Arcade.

ECHOCHROME



Centra tu atención por un momento en este título: Un puzle donde la rotación de los dibujos ayudará a que la perspectiva de dichos puzles cambie y te permita salir triunfando de estos. Es un concepto parecido al de *Super Paper Mario* pero pegando un puñetazo a lo dibujo de Escher en la cara del desarrollador... En fin, disponible desde ya en la PlayStation Network.



Los trucos de los juegos más novedosos en tu nueva sección de consulta obligada.

MARIO KART Wii



Título alternativo y foto finish
Completa todas las copas en primer lugar para desbloquear nuevas pantallas de título y foto finish.

Desbloquea los personajes
- **BABY DAISY** Gana una Estrella en todas las copas de 50cc.
- **BABY LUIGI** Desbloquea ocho Fantasmas Expertos en Contrareloj
- **BIRDO** Juega a 16 circuitos diferentes en Contrareloj o gana 250 partidas Wi-Fi.
- **BOWSER JR** Gana una estrella en todas las copas Retro de 100cc.
- **DAISY** Gana la Copa Especial en 150 cc.
- **DIDDY KONG** Completa las Copas Retro en 50 cc.
- **DRY BONES** Gana la Copa Hoja en 100 cc.
- **DRY BOWSER** Gana una Estrella en todas las copas Wii 150 cc.
- **FUNKY KONG** Desbloquea Cuatro Fantasmas Experto En Contrarreloj.
- **KING BOO** Gana la Copa Estrella en 50cc.
- **MII (CONJUNTO A)** Gana la Copa Especial en 100 cc.
- **MII (CONJUNTO B)** Desbloquea los 32 Fantasmas Expertos en Contrarreloj.
- **ROSALINA** Ten una partida guardada de Super Mario Galaxy y se desbloqueará tras 50 carreras, o consigue una estrella en todos los modos espejos de Copa Wii.
- **TOADETTE** Juega a Contrarreloj en los 32 circuitos o gana un total de 1.000 partidas en Wi-Fi

OKAMI

Objetos desbloqueables
Tu evaluación al final del juego determina el número de objetos desbloqueables.
- **GALERÍA DE ARTE** Completa el juego una vez.
- **INVENCIBILIDAD** Encuentras un total de 100 Stray Beads
- **JUKEBOX** Completa el juego una vez.
- **KAMIC RETURNER** Completa el juego una vez.
- **KAMIC TRANSFOMER 1** Completa el juego una vez.
- **KAMIC TRANSFOMER 2** Completa el juego una vez.
- **KAMIC TRANSFOMER** Valoración de 3S en 'Muertes'
- **KAMIC TRANSFOMER** 4S en 'Enemigos derrotados'
- **KAMIC TRANSFOMER** 5S en 'Dinero obtenido'
- **KAMIC TRANSFOMER** 6S en 'Colmillos encontrados'

PES 2008

Desbloquea equipos clásicos
Completa lo siguiente para desbloquear los equipos clásicos:
- **CLASSIC ARGENTINA** Gana la Copa del Mundo con Argentina.
- **CLASSIC BRAZIL** Gana la Copa del Mundo con Brazil.
- **CLASSIC INGLATERRA** Gana la Copa del Mundo con Inglaterra.
- **CLASSIC FRANCIA** Gana la Copa del Mundo con Francia.
- **CLASSIC ALEMANIA** Gana la Copa del Mundo con Alemania.
- **CLASSIC ITALY** Gana la Copa del Mundo con Italia.
- **CLASSIC HOLANDA** Gana la Copa del Mundo con Holanda.

Modo Partido Mii
Termina la liga de práctica en Camino a la Champions

NO MORE HEROES

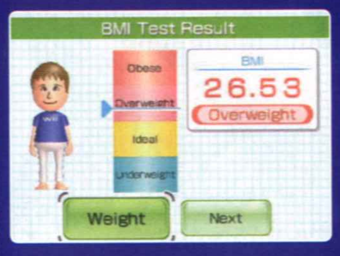
Desbloquea el modo bitter
- Completa el juego en Sweet o Mild para desbloquear el nivel más difícil.

Final real
- Para ver el final de verdad, completa el juego con todas las Beam Katanas. Si no las tienes todas, elige volver a Santa Destroy, consíguelas y visita el baño para verlo.

Desbloquea el Pure White Giant Glastonbury
- Para desbloquear este minijuego tienes que vencer en la batalla de Rango 04. Para jugarlo, vuelve al hotel y selecciónalo en la TV.



Wii Fit



Desbloquea los desafíos:
- JACKKNIFE Consigue 4 estrellas en los entrenamientos de 10 y 20 segundos.
- PARALLEL STRETCH Consigue 4 estrellas en los entrenamientos de 30 y 60 segundos
- PRESS UP Consigue cuatro estrellas en los modos de 6 t 10 repeticiones para desbloquearlo.

Colores para la hucha
Gana suficiente tiempo de juego para desbloquear los distintos colores. La hucha cambiará de color y se pondrá a bailar.
- HUCHA DE BRONCE Acumula 10 horas de entrenamiento.
- HUCHA DE PLATA Acumula 20 horas de entrenamiento
- HUCHA DE ORO Acumula 40 horas de entrenamiento

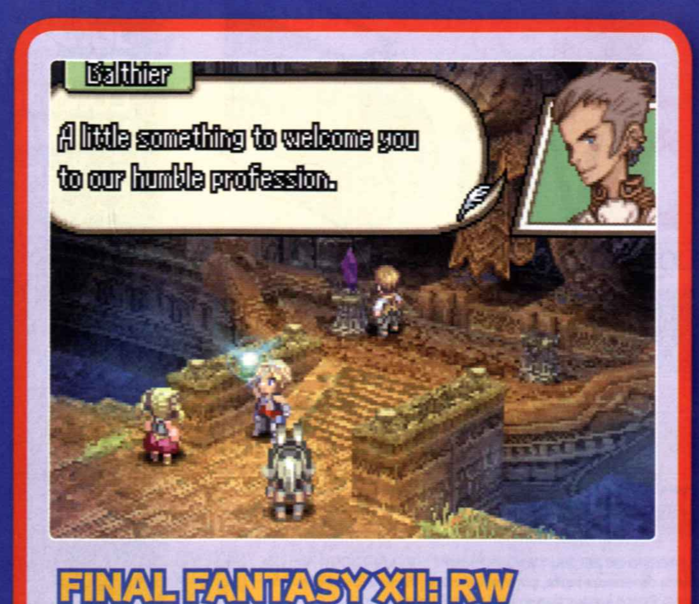
Juegos desbloqueables
- **"OK STAMP"** Haz dos pruebas.
- **"STAR STAMP"** Haz cinco pruebas
- **FREE JOGGING** Da la vuelta a la isla dos o tres veces.
- **FREE STEP** Juega al Step Plux Aerobics dos o tres veces.
- **RUTAS DE JOGGING MÁS LARGAS** Corre la más alta desbloquear la siguiente.
- **SNOWBOARDING SLALOM** Acumula dos horas de juego total
- **STEP PLUS AEROBICS** Juega a Step dos o cuatro veces.
- **CUERDA AVANCADA** Completa la Cuerda Normal.

SUPER SMASH BROS BRAWL




Desbloquea Trofeos de Asistentes.
- **ADVANCE WARS** Juega 300 brawls
- **BARBARA** Desbloquea 25 o más CDs
- **GRAY FOX** Desbloquea a Snake
- **ISAAC** Juega a 200 brawls
- **RAY MK III** Juega a 100 brawls
- **SHADOW THE HEDGEHOG** Desbloquea Sonic the Hedgehog

Personajes desbloqueables
- **CAPTAIN FALCON** Lucha 70 Brawls o tenle en el subemisario o vence el modo



FINAL FANTASY XII: RW

Elementos desbloqueables
- ALD FOUNTAIN Consigue 1,000,000g o más.
- ARAWASHI'S STATUE Consigue un contrato con 12 o más espers.
- COPPER CREST 5% de las misiones completadas.
- EVER-SUMMER FLOWER BED Gana 100 batallas libres o más.
- GOLDEN CREST 45% de las misiones completadas.
- GRANITE FOUNTAIN Consigue 500,000g o más
- MARBLE FOUNTAIN Consigue 100,000g oo más
- SILVER CREST 25% de las misiones completas
- SPARSE FLOWER BED Gana 5 batallas libres o más
- STUFFED TOMATO Contrata todos los espers
- SUPREME CREST 100% de las misiones completadas.
- VIERA GODDESS STATUE Contrata 25 o más espers.

Clásico en 12 minutos o menos y véncele en el siguiente encuentro.
- **FALCO** Lucha 50 Brawls o tenle en el SubEmisario Espacial.
- **GANONDORF** Lucha 200 Brawls o recoge los trofeos de Zelda y Link en SEE o gana el modo clásico en Difícil con Link o Zelda.
- **JIGGLYPUFF** Luchas 350 Brawls o véncela en el nivel del Pantano en SEE después de acabarlo.
- **LUCARIO** Lucha 100 Brawls o tenele en el SEE o completa cinco Pruebas Objetivo con un personaje.
- **LUIGI** Lucha 22 Brawls o tenle en el SEE o completa el modo Clásico sin continuar.
- **MARTH** Lucha 10 Brawls o tenle en el SEE o termina el modo Clásico en cualquier dificultad.
- **MR. GAME & WATCH** Lucha 250 Brawls o tenle en el SEE o termina las Pruebas Objetivo con 30 personajes.
- **NESS** Lucha 5 Brawls o tenle en SEE o refleja 10 proyectiles.
- **R.O.B.** Lucha 160 Brawls o tenle en el SEE o consigue 250 trofeos.
- **SNAKE** Lucha 130 Brawls o tenle en el SEE o juega 15 partidas en la Isla de Shadow Moses
- **SONIC** Lucha 300 Brawls o tenle en el SEE o termina el modo Clásico con 10 personajes.
- **TOON LINK** Lucha 400 Brawls o enfrentate a él en el nivel del Bosque o completa el SEE y el modo Clásico.
- **WOLF** Lucha 450 Brawls o lucha contra él en las Ruinas en el SEE, o completa el modo Jefe con Fox o Falco.

NINJA GAIDEN DS



Elementos desbloqueables:
- **ARTWORK** Completa el juego una vez.
- **MODO DIFÍCIL** Completa el juego una vez.
- **MODO MAESTRO NINJA** Completa el juego una vez. en el nivel difícil (Head Ninja)
- **MURAMASA'S PRIZE SHOP** Completa el juego por primera vez en modo normal.

RACE DRIVER GRID



Códigos
- **TODAS LAS COMPETICIONES** 942785
- **TODOS LOS CAMPEONATOS** 761492
- **TODAS LAS RECOMPENSAS** 112337
- **DIRECCIÓN ASISTIDA** 611334
- **CONDUCCIÓN LIBRE** 171923
- **COCHES EN MINNIATURA** 374288
- **NUEVA VISTA** 467348
- **SIN DAÑOS** 505303

Creador de circuitos
¿Los objetos para crear circuitos no son suficientes? Entonces necesitas más piezas. Primero, desbloquea el estilo callejero en la tienda y luego cómpralo. No es un truco, pero es bastante útil.

THE WORLD ENDS WITH YOU



Escena Final Extra
Para desbloquear una escena extra después de acabar con el jefe final consigue todos los informes, incluido el de Another Day.

Desbloquear sprites de salvado
Después de completar varias tareas, desbloquearás spirites para la pantalla de salvado. Empiezas con Neku, pero también tienes a:
- **BEAT** Completa la tercera semana
- **JOSHUA** Completa la segunda semana
- **MR. HANEKOMA** Colecciona todos los informes secretos.
- **RHYME** Consigue todos los objetos.
- **RHYME (NOISE FORM)** Completa la lista de ruidos
- **SHIKI** Completa la primera semana

Selección de Capítulos
Completa el juego y selecciónalos desde el teléfono móvil.

Dificultad Ultimate
Después de completar le juego, selecciona el capítulo extra A New Day. Ve a Shiba-Q Headquarters y en la recera planta podrás complrar este nivel de dificultad como si fuera un objeto de misión.

NARUTO NINJA COUNCIL 3



Desbloquea a los personajes secretos
- GAARA Vence la "técnica secreta realizando un Chidori.
- ITACHI Completa el nivel de "Venganza" con Sasuke.
- JIRAIYA Completa el nivel de "Enséñale una lección"
- JIROBO Completa el nivel de "El orgullo de Chubby
- KABUTO Completa el nivel de 'El camino del Ninnja' con cualquier personaje
- KAKASHI Completa el nivel de 'Entrenamiento de la Técnica Secreta'
- KANKURO Completa el nivel de 'Yo me ocuparé de ésto' con Paeasitic Insect Justu
- KIDOMARU Completa el nivel de 'Punto ciegot!'
- KISAME Completa el nivel de 'El contraataque de Kisame
- MIGH GUY Completa el nivel de Entrenamiento Taijutsu' sin técnicas.
- ORCOHIMARU - Completa todos los niveles.
- SAKON Completa el nivel de 'Combo!'
- TAYUYA Completa el nivel de 'Calculado'
- TEMARI Completa el nivel de '¡Qué lata!...' con la técnica de Posesión de Sombras
- EL TERCER HOKAGE Completa el nivel de "Encuentra el pergamino brillantel'
- TSUNADE Completa el nivel de "La Famosa Kunoichi!'.

TOP 10 DS



LO MEJOR DE **DS** QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR



01 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.



02 ADVANCE WARS DARK CONFLICT *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



03 ADVANCE WARS DUAL STRIKE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



04 PLANET PUZZLE LEAGUE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



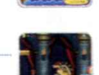
05 THE WORLD ENDS WITH YOU *PROEIN | SQUARE ENIX | 90%*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.

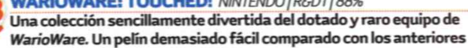


06 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



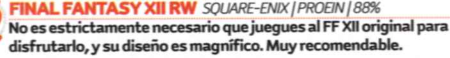
07 NEW SUPER MARIO BROS *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.





08 WARIOWARE: TOUCHED! *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores





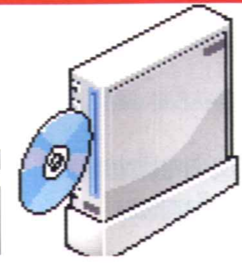
09 FINAL FANTASY XII RW *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.



10 FINAL FANTASY TACTICS A2 *PROEIN | SQUARE ENIX | 88%*
Tenemos lo mismo, pero mejorado y ampliado, añadiendo elementos jugables muy interesantes y una historia divertida.



TOP 10 Wii



LOS MEJORES JUEGOS DE **WII** HECHOS JAMÁS





01 SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



03 SUPER SMASH BROS. BRAWL *NINTENDO | SORA | 96%*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.



04 RESIDENT EVIL 4 WII EDITION *NINTENDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.



05 NO MORE HEROES *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.



06 METROID PRIME 3 CORRUPTION *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



07 OKAMI *PROEIN | 91%*
Reirás, llorarás, y pasarás 50 horas inolvidables en uno de los mundos virtuales más vibrantes jamás creados. Eso sí, en inglés.



08 GUITAR HERO III *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juega en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



09 ZACK & WIKI *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.



10 BULLY SCHOLARSHIP EDITION *ROCKSTAR | ROCKSTAR | 90%*
Una aventura cinemática con clase, una jugabilidad basada en misiones cortas y el guión más divertido que nos hayamos topado.



LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

El verano ya llegó y las vacas flacas volverán, dándonos tiempo a jugar a un montón de títulos de la CV.

KIRBY'S ADVENTURE
Quizá sea por Brawl, por el anuncio de un nuevo juego de Kirby, o no sabemos qué, pero el caso es que le estamos dando a este clásico de NES.

SONIC 3
Mejor para uno que para otros, pero sólo con oír las melodías y ver a Sonic correr nos entra la nostalgia.

SUPER MARIO WORLD
Volviendo al gran clásico de Super Nintendo nos hemos dado cuenta de una cosa. Yoshi ha mejorado mucho con el paso del tiempo.

LO RETRO + JUGADO

RESIDENT EVIL 4
Nunca está de más aprovechar una segunda partida para masacrar españoles.

BEYOND GOOD AND EVIL
Tras el anuncio de su segunda parte queríamos admirarlo otra vez.

METEOS
Repite lista, Tsumiki nos ha recordado los buenos puzles.

KID ICARUS
Simplemente queríamos imaginarnos cómo sería.

FINAL FANTASY IV
Digamos que ha sido una partida de investigación para el reportaje.

RESIDENT EVIL ZERO
Ramón parece no tener suficientes Survival Horror por delante.

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	FAMITSU (sobre 40)	NINTENDO POWER (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
SUPER SMASH BROS. BRAWL	96	97	9	94	-	40	10	9,5	9,5	9	9,5
RACE DRIVER GRID	80	92	-	-	-	-	8,5	-	-	-	-
NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD	78	86	7	80	-	-	-	7,5	-	8	8,5
OKAMI	91	90	-	90	8,9	39 (PS2)	7,5	9	9	1	9
NINJA GAIDEN DRAGON SWORD	80	-	7	86	-	30	8,5	8	8,5	7	8,6
LEGO INDIANA JONES	80	84	-	80	8,7	-	7,5	-	8	7	8
BOOM BLOX	87	90	8	88	8,7	-	8	8	7	9	8,1
LOSTWINDS	83	-	8	-	-	-	-	8,5	5,5	9	8,2
WE LOVE GOLF!	85	88	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOP SPIN 3	71	88	-	78	-	-	7	-	-	-	-
BATTLE OF THE BANDS	65	-	-	-	-	-	7	-	6	5	5,6
SPORTS ISLAND	70	71	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SECRET FILES: TUNGUSKA	63	-	-	-	-	-	-	6	-	6	-
BIG BEACH SPORTS	50	-	-	-	-	-	-	-	4,5	-	-
ULTIMATE BOARD GAME COLLECTION	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3,5

PRÓXIMO NÚMERO

DINOS TODO LO QUE PIENSAS



Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajutándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista:
www.ngamer.es

MYSIMS KINGDOM

Te desvelamos todas las sorpresas que preparan los chicos de los estudios de EA en Redwood.



¡NO TE LO PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 97



SMACKDOWN 2009 Primeros detalles sobre la nueva edición del juego de lucha
NINTENDO DE ORO Los juegos más buscados y valorados económicamente
TENCHU 4 ¿Conseguirá revitalizar la serie de ninjas?
LOS ANUNCIOS MÁS RAROS DE NINTENDO Un recorrido por la publicidad más inesperada.

¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!

¡Conviértete en mago y asombra a tu familia y amigos!

3+ www.pegi.info

RECOMENDADO POR LA ESCUELA DE MAGIA "ANA TAMARIZ"



NINTENDO DS Lite

¡Prepárate para ser un auténtico artista entre tus conocidos! Tu Nintendo DS es ahora un espectáculo portátil y tú eres el protagonista. Realiza trucos alucinantes usando el micrófono, la pantalla táctil y la baraja que incluye el juego. ¡Ve preparándote para recibir ovaciones!

¡BARAJA INCLUÍDA!